Dark Sector · Ninja Reflex · NBA Ballers · Iron Man

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 63 · Mayo 2008 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUE... S

GRAND THEFT AUTO IV
"BOMBA" EN NEXT-GEN

SILENT HILL ORIGINS
EL INICIO DEL MAL

TIME CRISIS 4
DISPAROS DE LUZ

THE WORLD ENDS WITH YOU
FANTASÍA MODERNA

WII FIT
¡PONTE EN FORMA!

UEFA EURO 2008
PACHANGA CONTINENTAL

MAYO 2008



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, Galibo, Hal,
Raquel Cicuéndez
Director Comercial:
Jerónimo Bascoy
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Rivadeneyra
Depósito Legal:
M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

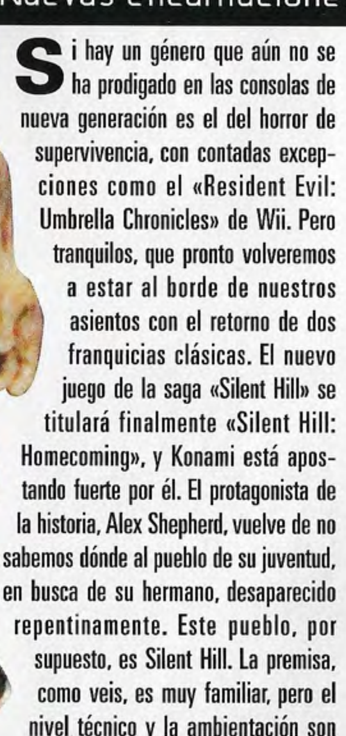
La llave virtual

Puestos a jugar a ser Rappel no había predicción más fácil que la del bombazo que daría «GTA IV». Number one de ventas en todo el mundo es irremediable que vuelva a referirme a este titulazo, aunque sea sólo de pasada. Y es que no se habla de otra cosa en los mentideros consoleros. Si la absorbente historia de Niko Bellic en su sueño americano, si la libertad de acción a lo largo y ancho de unos escenarios de película; si la interactividad increíble que se respira de noche y de día en esa ciudad del vicio llamada Liberty City...Todos andamos entusiasmados (también con «Wii Fit», eh, que me estoy poniendo figurita para el verano) y las compañías que tienen este juego funcionando en sus consolas, más. Tanto para Sony como para Microsoft puede ser un reimpulso de venta de sus máquinas de nueva generación. A falta de juegos propios -los hay poquitos, aunque se avecina una buena tanda- el consumidor de PS3 tiene una estupenda excusa para explotarla al máximo y comprobar todo lo que le puede maravillar si se carga con la mejor munición. Lo mismo se puede decir de la Xbox 360, aunque el catálogo con el que cuenta la americana es superior, al menos en cuanto a juegos de acción se refiere. Y lo que desde luego tiene ésta a su favor, son los dos capítulos de «GTA IV» exclusivos que el usuario se podrá descargar a través de Xbox Live a partir de otoño. Que sea un punto diferenciador para romper la baraja y establecer distancias con respecto a la competencia es muy difícil de determinar, pero es un indudable ariete en la batalla comercial. En cualquier caso, en ambas consolas «GTA IV» triunfa. Y si tienes más de 17 años y aún no lo has probado, tienes nuestra garantía: es tan grande como lo pintan.

J.M. Fillol

VUELVEN LOS CLÁSICOS DEL SUSTO

Nuevas encarnaciones de «Silent Hill» y «Splatterhouse»



Si hay un género que aún no se ha prodigado en las consolas de nueva generación es el del horror de supervivencia, con contadas excepciones como el «Resident Evil: Umbrella Chronicles» de Wii. Pero tranquilos, que pronto volveremos a estar al borde de nuestros asientos con el retorno de dos franquicias clásicas. El nuevo juego de la saga «Silent Hill» se titulará finalmente «Silent Hill: Homecoming», y Konami está apostando fuerte por él. El protagonista de la historia, Alex Shepherd, vuelve de no sabemos dónde al pueblo de su juventud, en busca de su hermano, desaparecido repentinamente. Este pueblo, por supuesto, es Silent Hill. La premisa, como veis, es muy familiar, pero el nivel técnico y la ambientación son de primera categoría; la compañía japonesa está haciendo nuevamente gala de unos diseños cuidadísimos. El juego, que saldrá en Europa en septiembre, contará con un nuevo sistema de combate que nos permitirá ejecutar una gran variedad de ataques con todo tipo de armas. Hasta ahora la saga no se ha caracterizado por su énfasis en este aspecto, por lo que habrá que ver en qué consisten las novedades. No faltan a la cita los característicos puzzles de la serie, para que le demos también al coco y paremos de machacar monstruos durante un rato.

Sagas míticas

Otra saga que vuelve es el clasicazo de los 16 bits «Splatterhouse», en el que el protagonista, ataviado con una máscara parecida a la de Jason, el de "Viernes 13", masacraba monstruos a diestro y siniestro. Namco ha pasado este título a 3D y las primeras imágenes son impactantes. El protagonista, Rick, está hecho un verdadero mulo y su capacidad de combate parece haber aumentado espectacularmente. En el futuro, seguiremos los pasos del "angelito".



Exclusivo para Nintendo DS

METAL SLUG 7, MUY CERQUITA

La séptima parte de un videojuego puede no parecer algo muy original, pero en estos tiempos en que cualquier juego de disparo ha de ser en 3D obligatoriamente, el último «Metal Slug» es una novedad más que bienvenida. Por primera vez un juego de la saga no se estrena en arcades, sino en la Nintendo DS, y además de personajes de toda la saga habrá dos invitados especiales, Clark y Ralph, de la saga «King of Fighters», que dejan la lucha cuerpo a cuerpo para darle al gatillo. La pantalla superior de la DS servirá como mapa táctil que nos ayudará a encontrar los secretos del juego (prisioneros a rescatar, caminos alternativos...), y dispondremos de un modo de juego cooperativo de hasta 4 personas en red local. Además del modo principal, el juego contará con una Escuela de Combate con diferentes retos para completar, multiplicando así las horas de juego. Lllegará durante el segundo semestre de año.



«Civilization Revolution» para DS, PS3 y Xbox

LAS CONSOLAS SE "CIVILIZAN" CON SID MEIER

La saga «Civilization» ha sido uno de los estandartes del consoleo en PC desde hace ya lustros (exceptuando unas lejanas versiones en Playstation y SNES). Nadie que haya jugado puede olvidar esas interminables sesiones en las que conquistabas el mundo por la fuerza de las armas o lograbas reprimir el descontento de la población convirtiéndote en una teocracia. A partir de junio, los consoleros podrán ser también émulos de Napoleón gracias a «Civilization Revolution», que arrasará con sus huestes los territorios de PS3, XBOX 360 y Nintendo DS. La desarrolladora Firaxis ha prometido una interfaz pensada para las consolas, más dinámica, pero sin olvidar el clásico estilo de juego por turnos. Contaremos con 16 civilizaciones a escoger y multijugador, con la posibilidad de entrar o salir de la partida cuando quieras, ya que la IA puede manejar a nuestro bando.



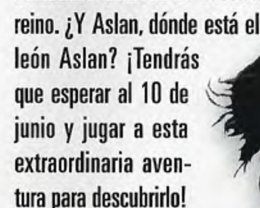
EN JUNIO TIENES UNA NUEVA MISIÓN EN NARNIA

El reino de Narnia ha sido nuevamente usurpado. ¡Aslan te convoca para devolver el trono al Príncipe Caspian!

Dos años después de salir del armario (el que traía de vuelta de Narnia, malpensados), los hermanos Pevensie regresan a la tierra que los vio reinar. Han pasado 1300 años y su reinado es ya sólo una leyenda, pero tienen una misión que cumplir: ayudar al joven príncipe Caspian a volver a su legítimo lugar, después de que su tío Miraz le haya desterrado sin ningún escrúpulo. Éste es el argumento de la nueva aventura que Disney Interactive presentó recientemente por todo lo alto en el idílico castillo de Peckforton, una auténtica fortificación con arquitectura del siglo XIII situada en el condado de Chesham (Inglaterra). Los periodistas invitados pudieron ver un completo avance de la nueva peli de Narnia, pero el plato fuerte sin duda eran las "betas" jugables del videojuego, que aparecerá para todas las consolas habidas y por haber, incluida la incombustible PS2.

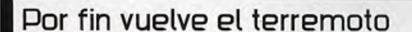
Gran superproducción

Desde el primer vistazo queda claro que se ha realizado una gran inversión en el juego, que presenta todas las características de las superproducciones. Y es que no son tantas las adaptaciones que cuentan con música orquestal compuesta expresamente para ellas. Una gran novedad es que podremos manejar a multitud de personajes secundarios, incluyendo criaturas fantásticas de Narnia como centauros, minotauros, gigantes, faunos. Seguramente la fase más impactante es la del asalto al castillo de Miraz, pues esta espectacular fortaleza se ha modelado íntegra en el juego y se podrá explorar en su totalidad, incluso desde el aire. Otro gran atractivo es que viviremos etapas de la historia de Narnia que no aparecen ni en los libros ni en las películas, como los siglos en los que los hermanos estuvieron ausentes del reino. ¿Y Aslan, dónde está el león Aslan? ¡Tendrás que esperar al 10 de junio y jugar a esta extraordinaria aventura para descubrirlo!









Breves

Bioshock en PS3

El aclamadísimo título de aventura y acción «Bioshock» tendrá próximamente versión en PS3, después de arrasar en PC y XBOX 360. El juego aparecerá en septiembre, y su segunda parte también tendrá versión PS3.

Wiiware, el 20 de Mayo

El canal de descargas de juegos desarrollados para Wii, conocido como WiiWare, aterrizará en Europa el 20 de mayo. El precio de los juegos partirá de los 500 puntos, y la lista oficial se hará pública próximamente.

GTA IV, más que Titanic

Las primeras cifras de venta del «Grand Theft Auto IV» han roto cualquier precedente y en tan sólo unos días ha conseguido vender... ¡6 millones de juego! a nivel global. Con 500 millones de dólares recaudados, se espera que supere incluso a la película Titanic.

Cara y cruz para Sony

El comienzo de año está siendo agridulce para la gigante japonesa. Pese a las bajadas de precio, la PS3 no consigue despegar en ventas en el país nipón, y en Abril sólo consiguió vender 36.000 unidades en Japón, frente a 180.000 Wiis. Sin embargo la PSP se ha convertido en la consola de moda y está volando de las tiendas. Durante el mismo periodo se vendieron 380.000 consolas, superando a DS y Wii combinadas.

TOP TEN VENTAS



1. **Wii Fit** Wii
2. **Mario Kart** Wii
3. **GTA IV** PS3
4. **GT 5 Prologue** PS3
5. **PES 8** PSP
6. **Mario y Sonic en los JJ.OO.** Wii
7. **Mario y Sonic en los JJ.OO.** NDS
8. **GTA IV** Xbox 360
9. **Más Brain Training** NDS
10. **Magia en acción** NDS

Por fin vuelve el terremoto

"QUAKE WARS", EL 30 DE MAYO

Tras muchos retrasos, dimes y diretes, provocados principalmente por el pulido del juego, el retorno de la legendaria saga «Quake» será un hecho el día 30 de mayo. Ambientado en el año 2065, este moderno juego multijugador por equipos quiere ser la competencia más seria del «Unreal Tournament 3», ofreciendo casi infinitas opciones y maneras de sumarse a la batalla. «Enemy Territory: QUAKE Wars» utiliza la revolucionaria tecnología de renderizado de id Software MegaTexture, capaz de mostrar impresionantes escenarios desérticos, árticos y tropicales, con terrenos y efectos especiales de enorme realismo. Los jugadores podrán ir acumulando experiencia y recibiendo ascensos, con un sistema de puntuaciones globales que les permitirá luchar por la posición y el prestigio.



GRAND THEFT AUTO IV

Rockstar Games calienta motores para el lanzamiento de su juego más ambicioso hasta la fecha, el nuevo «GTA IV» para PS3 y Xbox 360. Un título que aprovechará toda la potencia que ofrece la nueva generación de consolas para ofrecer una experiencia única.

La saga «Grand Theft Aut» se ha convertido en toda una institución en los videojuegos. No en vano, se trata de un título pionero que marcó las pautas para la denominada "jugabilidad abierta". Mientras que otros juegos están basados en niveles y obligan al jugador a seguir un camino más o menos predefinido, «GTA» propuso un modelo diferente, imitadísimo hoy en día, en el que podíais ir adonde quisieras y hacer lo que quisieras. La próxima entrega de la serie promete subir el listón con una atención al detalle nunca vista antes en una consola y una inteligencia artificial muy avanzada respecto a las de anteriores entregas.

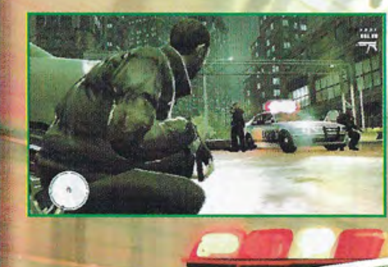
En esta ocasión, la historia nos mete en el papel de Niko, un inmigrante de Europa del este que llega a Liberty City para reunirse con su primo Roman y gozar de todo lo que la "tierra de las oportunidades" tiene que ofre-

MUEVE EL ESQUELETO



Uno de los más importantes avances tecnológicos del juego es su sistema de animación esquelética. En vez de adoptar el clásico modelo "ragdoll", «GTA IV» utilizará un nuevo sistema de animación que permite determinar el punto exacto donde se producen los impactos para reaccionar en consecuencia. El objetivo no es solo conseguir que los personajes se muevan de forma diferente según sea su interacción con el entorno, sino que también lo hagan de forma realista. Es posible, por ejemplo, disparar a un enemigo en las piernas para hacer que se caiga por las escaleras. Del mismo modo, si alguien es embestido por un coche, en vez de salir despedido sin más, el cuerpo rueda sobre el capó tal y como lo haría en caso de un accidente de verdad.







Compañía: Rockstar Games Género: Acción Lanzamiento: Abril Cibercontacto: www.rockstargames.com/IV Plataformas: PS3 , 360 18+años



cer. Roman le ha dicho a Niko que vive como un pachá, en una gran mansión rodeado de mujeres y coches de lujos. Pero cuando Niko llega a la ciudad, se encuentra con que Roman se lo ha inventado todo y en realidad malvive como puede llevando una ruinosa empresa de taxis y esquivando a violentos prestamistas que quieren darle una paliza. Como puedes imaginarte, Niko tendrá que buscarse la vida y ayudar a su primo a salir de sus muchos problemas..

Verlo para creerlo

Durante nuestra visita a las oficinas de Rockstar en Londres pudimos jugar con una versión casi final del juego. Los elementos básicos de la serie siguen intactos: puedes robar coches y motos por la calle, cometer crímenes y realizar misiones para todo tipo de variopintos personajes. La ciudad en la que Niko vive sus aventuras está dividida en islas, conectadas por puentes, y es básicamente una interpretación Nueva York adaptada a videojuego. La calidad gráfica ha pegado un salto tremendo respecto a la anterior entrega de la saga, «GTA San Andreas», y el estilo visual apunta a ser mucho más realista y menos caricaturesco. Los ciudadanos se comportan de modo muy natural, y podemos ver escenas cotidianas tales como un barrendero limpiando la calle, gente que lleva la bolsa de la compra o vendedores de perritos calientes atendiendo a sus clientes. Según la hora del día, la fauna urbana de determinadas zonas cambia, tal y como lo haría en la realidad. Se ha puesto una enorme atención a todos los elementos del mundo para hacerlo creíble, sin olvidar las reacciones de sus habitantes, y estamos seguros de que el resultado final será una experiencia más envolvente e intensa que nunca.

Para cuando leas estas líneas, «GTA IV» ya habrá salido a la venta, y nosotros estaremos jugándolo con entusiasmo para ofrecerte un completo análisis en nuestro próximo número. ¡No te lo pierdas!

MULTIJUGADOR: CAOS EN LAS CALLES

El modo multijugador es una de las novedades más llamativas de la serie, que hasta ahora se había limitado estrictamente al modo para un jugador. Aunque no será posible jugar el modo Historia de forma cooperativa, Rockstar ha preparado una gran variedad de modos de juego en los que pueden participar hasta 16 jugadores. Las posibilidades incluyen carreras por toda la ciudad, el clásico "combate a muerte" de todos contra todos, un ingenioso modo por equipos donde unos mafiosos tratan de ayudar a su jefe a escapar (y los jugadores policías tratan de detenerlos), y una recreación de una de las misiones del modo Historia, donde combates cooperativamente contra las fuerzas de la Seguridad Nacional. Lo más sorprendente del multijugador es que, pese a dar cabida a 16 jugadores, toda la ciudad y los coches que circulan por ella están disponibles para jugar con ellos. En efecto, es posible bajarse de un coche y robar otro en mitad de una partida con otros jugadores, y un solo vehículo puede ser conducido por un jugador mientras los demás son pasajeros que disparan desde las ventanillas o el asiento de atrás de la moto.

IRON MAN

Con permiso de Hulk, esta temporada la palma superheroica se la lleva Iron Man, uno de los cracks de la Marvel que acaba de saltar al cine.

Una de las compañías más en forma de los últimos años, Sega, es la encargada de trasladar al mundo del videojuego (donde había tenido un currículo algo errático, como secundario con frase o protagonista en saldos de la Game Boy como el apañadete «The Invincible Iron Man» de hace un lustro) al hombre de la armadura invencible. Aunque se ha mantenido con bastante secretismo, el argumento del juego sigue bastante los pasos y orígenes detallado en la película, mostrándonos al famoso ingeniero y algo tarambana Tony Stark, cuya vida cambia radicalmente cuando unos militares le secuestran en Oriente Medio y le exigen la fabricación de un arma definitiva. Y claro que el lince la construye, pero para escapar él solito. Pero Stark clamaba venganza, por lo que, equipado con una armadura perfeccionada y llena de gadgets, y con la ayuda de su secretaria Pepper Potts, emprenderá una cruzada para acabar con las armas de sus captores e imponer la paz en el mundo de paso.

Estamos ante una aventura en tercera persona cortada por el mismo patrón que las aventuras de Spiderman. Esto es, un sistema de misiones abierto donde podremos explorar con generosidad uno de los puntos más espectaculares del juego: sus escenarios, amplísimos y muy bien representados Así, las batallas aéreas contra cazas, tanques o enemigos recién salidos de un álbum viejuno de Mazinger Z serán de lo mejor de la función. Y si añadimos los movimientos especiales del protagonista, capaz de mantenerse y girar en el aire como un helicóptero o un colibrí, la diversión está servida. Un potente motor gráfico y unas más que seguras apariciones especiales de antiguos amigos de la casa, aparte de las voces originales de los protas de la peli hacen de éste un título ampliamente deseado por muchos fans del cine-cómic-videojuego.

RAYOS PODEROSOS

Junto al manejo de nuestro héroe, potenciado principalmente en su versión Wii, y los altos niveles de invulnerabilidad de nuestro héroe, lo que más destaca al ponernos en la piel, u hojalata, de Iron Man es su amplio catálogo de armas: rayos de energía saliendo de las palmas de sus manos, ataques torbellino y, sobre todo, el todopoderoso «uni-rayo» que sale de su pecho de acero y que destruye todo lo que se le cruza a su paso, aunque merme bastante las reservas vitales del exoesqueleto metálico.



ORÍGENES DEL HÉROE

Para los no iniciados en el mundillo del cómic, hay que recordar que Iron Man nació hace 45 años (muy bien llevados) de la mano de Stan Lee, Jack Kirby, Don Heck y Larry Lieber, todo un dream-team de la Marvel. Como eran tiempos de la Guerra Fría, Iron Man empezó como héroe anti-comunista, pero pronto adoptó el sello de la casa: tormento y dualidad de personalidades. Aunque lo más notorio de su carácter es la ausencia de superpoderes sobrenaturales. Todo se lo guisa y se lo come gracia a su coco privilegiado, sobre todo su armadura dorada y roja. Un cerebrito peligroso, vamos.



Compañía: Sega Género: Acción Lanzamiento: Abril Cibercontacto: http://ironman.sega-europe.com Plataformas: PS3, PS2, PSP, X360, WII +3 años

MARIOKART™ Wii







12 JUGADORES COMPITEN ONLINE

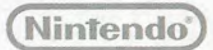
¡Mario Kart llega a Wii con un montón de novedades! Sube a las nuevas motos, haz trucos para aumentar la velocidad y domina los espectaculares derrapes. Ahora puedes competir con 12 jugadores en modo Campeonato o Batalla a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo y acceder al Canal de Mario Kart para ver clasificaciones mundiales y competiciones. ¡Ponte a otro nivel con Mario Kart para Wii!

















JUGADORES ONLINE

Juega online con hasta 12 jugadores simultáneamente.

FORMAS DE JUGAR






NUEVOS OBJETOS

Nueva serie de objetos, incluyendo la genial Mega Seta







CORREDORES LOCOS

Haz caballitos por primera vez en la historia de Mario Kart

JUEGA CON TU MII

Sube al vehículo por primera vez como tu propio MII.

CANAL MARIO KART

Clasificaciones mundiales, competiciones oficiales... Ahora puedes ser el mejor del mundo.

CONOCE LAS REGLAS



http://mariokartwii.nintendo.es

UEFA EURO 2008

Con más regates y pillerías callejeras que nunca se presenta esta nueva entrega de la Eurocopa según EA Sports. Ingeniosos modos y equipos a tutiplén para triunfar en Austria y Suiza

A por ellos y a dar una alegría a Zapatones, muchachos. Porque, aunque no pasemos de cuartos ni en Second Life (si es que aún existe ese suflé virtual), siempre nos quedarán las consolas para triunfar por la puerta grande en la Eurocopa. Una vez más, Electronic Arts echa mano a la "cara B" de su división futbolera (la A es el «FIFA» nuestro de cada temporada, claro) como interesante campo de pruebas en el que probar algunos movimientos y experimentos de nuevo cuño. En esta ocasión, y con el sensacional referente del «FIFA 08», el motor gráfico se orienta hacia un modo de juego más accesible, una mayor rapidez en la capacidad de respuesta y algunas curiosidades para la galería tales como la celebración "personalizada" de cada gol, un nuevo modo de lanzar penalties o la posibilidad de controlar a un único jugador para convertirlo en el bastión o capitán del equipo.

Puntos fuertes

Como siempre, uno de los puntos más atractivos del juego es su apabullante y completísima nómina de estadios (los ocho oficiales), jugadores y equipos. Asumiremos el reto de dirigir a una de las más de 50 selecciones nacionales europeas hacia la victoria, pasando por rondas clasificatorias hasta las finales. Tampoco se han olvidado detalles tales como la











Puedes buscar un estilo propio en función del tipo de jugador.

RECREANDO CHOQUES

Otro de los modos de juego curiosos, por su asombrosa exhaustividad es el "Histórico de las clasificatorias", donde podremos recrear y revivir retos de las rondas clasificatorias tales como conseguir que Alemania le meta doce goles a San Marino (o similares) y bata el récord histórico del torneo, o que España enmendase el error contra Irlanda del Norte. Hasta los amistosos tienen su segunda oportunidad.



VALORACIÓN



GRÁFICOS: 4/6

JUGABILIDAD: 6/6

SONIDO/FX: 4/6

ORIGINALIDAD: 4/6



FICHA TÉCNICA

- EA
- Deporte
- Abril
- 3+
- www.es.ea.com

peculiaridad meteorológica de Austria y Suiza, al introducir ciertos elementos como lluvia y barro, que afectarán directamente a la dinámica del juego, cambiarán las prestaciones de cada jugador a tiempo real. Otro de los factores destacados del juego es su posibilidad de customización, ya que podremos editar a nuestros ídolos del balón y personalizarlos en pleno partido, cambiándoles el nombre en la camiseta y obtener puntos para mejorar tu perfil y reputación. Como es habitual, los modos de juego recrean fielmente las fases clasificatorias de todos los grupos, así como los primeros compases reales de la competición. Es reseñable igualmente la tajada online, con modos como el Batalla de las Naciones, donde representaremos a nuestro país para ganar la supremacía global a base de conseguir puntos para mejorar individualmente y como equipo. También tenemos la Copa Eliminatoria Euro Online, que permite competir contra otras 16 naciones en eliminatorias individuales, ganando puntos para mejorar a su selección. Una limpieza y brillantez gráficas, los garbosos comentarios de Pepe Domingo Castaño y las estrategias de partido y una IA que crea estrategias y formaciones defensivas de calidad hacen de éste un golazo de tacón y con filigrana.



OH, CAPITÁN

Si siempre has querido lucir el brazalete de capitán, ahora es tu ocasión gracias al nuevo modo de juego "Capitanea tu propio país" que nos, permitirá trabajar a través de varios niveles para obtener la capitanía de tu propio país y liderar a la selección. El estilo de juego es algo egoísta, pues la CPU contrata al resto del equipo, mientras que tú tienes que hacer la guerra por tu cuenta. Lástima que no incluya los golpes de autoridad en el vestuario.

PS3/XBOX 360

ARMY OF TWO

Últimamente los tandems jugones están muy de moda: Mario y Sonic, Kate y Lynch... y ahora Ríos y Salem, dos supermercenarios que deberán deshacer entuertos en polvorines como Oriente Medio, Europa del Este o Sudamérica. Pero nada de zafarranchos sin ton ni son, los chicos de EA se han asesorado bien para lograr el ambiente más real, y a fe que lo han conseguido. Lo mejor de «Army of Two» es, sin duda, su jugabilidad estrictamente codo con codo, nada de modos cooperativos camuflados y "de mentirijillas". Aquí, podremos dirigir a uno de los dos fieras y el otro será controlado por la CPU o por otro jugador, con posibilidad de pantalla partida online para darle más dinamita a la cosa. Desde luego, el nivel de compenetración entre Ríos y Salem es total, y mientras uno dirige otro dispara, e incluso a la hora de subir un muro uno le pondrá le chepa para que suba con más facilidad. Eso es trabajo en equipo. Podremos gozar de cuatro tipos de armas personalizadas: primarias (rifles de asalto con cargadores, escudes, cañones modificados, lanzagranadas incorporados y demás virguerías), secundarias (ametralladoras y pistolas), armadura (incluyendo una máscara espectacular) y armas especiales. Tanto en PS3 como en XBOX 360 el modo a pantalla partida posee un nivel gráfico muy similar al modo individual, y el juego entra rápidamente por los ojos. Ambas versiones son muy similares, quizá con texturas más logradas en 360. Una buena IA y el innovador motor gráfico PAI, con un "look" agresivo y apocalíptico estilo "Mad Max" redondean este brutal juego.



Ficha técnica

- Electronic Arts
- Acción
- Abril
- 18+
- www.es.ea.com/aot

Valoración

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 3/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

LA GUERRA VEROSIMIL

Un legendario ex-Navy Seal llamado Richard Mister ha sido el asesor militar de la contienda, con una filosofía bélica basada el concepto de "corporaciones militares privadas" ideado por Eisenhower. Para Mister fue fácil recomendar las modificaciones de armas más interesantes. al tiempo que fieles con la realidad. También reveló truquitos como colocar un tampón en las heridas de bala para detener la hemorragia, un método sorprendentemente simple que usan los combatientes reales.


16+
www.pegi.info
ES NARANJA
ES DE PLÁSTICO Y
MANDA
EN LAS CALLES
Desde las AK47 hasta los lanzadores de granadas, la calle está plagada de armas. Afortunadamente, no hay nada tan destructivo como el G-CON™3. Equipado por primera vez con control direccional que te permite acechar libremente alrededor de la zona de combate, el G-CON es un arma que controlas con las dos manos para maximizar la carnicería. Hazte colega de los superpolicías de Time Crisis™4 Giogio Bruno y Evan Bernard, y acaba con la amenaza terrorista. El mundo está al límite, es hora de empuñar tu arma y luchar.
eu.playstation.com
TIME CRISIS 4
namco
This is living
PLAYSTATION 3
"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. TIME CRISIS™4 & © 1995-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. G-con™3&©2007 NAMCO BANDAI Games Inc.

TEXTOS: JOTACÉ

PS3/XBOX 360

DARK SECTOR

DISCO MÁGICO

Uno de los atractivos del juego es el Glaive, un espectacular disco aplanado incrustado en la mano infectada de Hayden y que será uno de los elementos claves a lo largo de todo el juego, con una fuerza brutal y polivalente, ya que puede ser lanzada contra los enemigos, o bien recoger elementos próximos como fuego y electricidad, aparte de poder combinarse con armas tradicionales. Ni una navaja suiza tiene tantas aplicaciones.

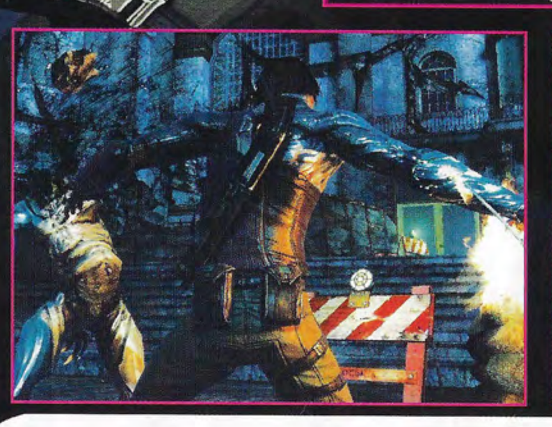




FICHA TÉCNICA

- Virgin
- Shooter
- Abril
- 18+
- www.virginplay.es







He aquí un poderoso muestrario de acción mutante y bélica con un héroe sangriento y unos escenarios oscuros e inquietantes con abundante cinemática. No ganará el Nobel de la originalidad pero sí nos hará pasar buenos y brutos ratos

El meollo jugón está que arde últimamente, así que nunca viene mal rescatar algún título que se quedó injustamente solapado en meses anteriores. Por ejemplo, «Dark Sector», última creación de Digital Sector que hace hincapié en dos elementos esenciales para esa especie de carrera armamentística en que se han convertido los catálogos de las consolas next-gen como demostración de poderío y motor gráfico cinemático. Esto es, grandes escenarios y ambientación inmejorable al servicio de una historia que, no por conocida y reconocida, no nos deja de escalofriar y sorprender parcialmente.

Así, nos situamos en la piel de Hayden Tenno, un soldado de elite a cargo de una peligrosa misión de asesinato en Lasria, una ciudad Oriental europea al borde de la destrucción, que oculta un terrible secreto de la Guerra Fría. Atacado por un enemigo desconocido, despierta encontrándose una parte de su cuerpo mutada por una infección que le ha concedido capacidades inhumanas. Entonces, Hayden debe aprender a desarrollar y controlar sus poderes, sobrevivir y hacerse un héroe. Como podemos adivinar, se trata de un cóctel explosivo de suspense y acción con un envoltorio oscuro y algunas habilidades muy a tener en cuenta. Por ejemplo, su cámara dinámica, que dota a la acción de una perspectiva de tercera persona para brindarnos una vista completa del mundo que hay alrededor de él, aunque también mostrando de lleno a Hayden para permitir al jugador tener una identificación total con el personaje. Guiños y posturas muy "made in Hollywood", como vemos.

Control sencillo

También los controles simplificados e intuitivos ayudan a tener esa sensación de estar sumergidos y zambullidos en la acción, tanto en los ataques contra los enemigos sobrenaturales como en la búsqueda de elementos y objetos desperdigados por los rincones.

Como mandan los cánones del género, nuestro protagonista deberá echar mano de un arsenal de lo más nutrido, lleno de armas convencionales a nuestra disposición que pueden ser mejoradas para hacerlas más poderosas a lo largo del juego. Y es que la evolución es una faceta clave en «Dark Sector», tanto en los "regalitos" para acabar con los malos como en la personalidad de Hayden que, como consecuencia de la exposición a un experimento fracasado de la Guerra Fría, ha desarrollado física y psíquicamente unos poderes que se hacen más mortales y sofisticados con el tiempo. Eso sí, la sangre fría no se le deshiela ni por un momento al muchachote.

Una IA que parece haber pasado por «El gran quiz» ese y unos contenidos ultraviolentos que llevaron a las autoridades australianas a censurar el juego definen un título musculoso y lleno de atractivo, aunque desde luego no descubra la pólvora ni los sándwiches sin corteza. No se puede tener todo. Bueno, sí si te llamas «GTA IV»...

Guía de juego

Cualquier jugón más o menos veterano se sentará a los mandos de «Dark Sector» como si se pusiera unas pantuflas: controles y recovecos reconocibles, linealidad evolucionada progresivamente, check points donde deben estar... La botonadura también es clásica, con funciones principales de ataque, salto o correr y alguna secundaria como escondernos o ponernos a buen recaudo. También podremos asomarnos cuando nos encontremos cerca de una esquina, en unos acercamientos al género de infiltración y sigilo de lo más interesantes. Sobre todo, es fundamental familiarizarnos con los prodigios y gadgets del Glaive: sus ataques, funciones ocultas, posibilidad de ralentizar la acción en cámara lenta... y algo muy útil: servir como foco luminoso para arrojar algo de luz y claridad en el camino. Que ya estamos hartos de dejarnos las pestañas en escenarios y rincones donde no se ve ni torta, como en «Condemned 2». Nuestra miopía es sagrada.



SIN DISTRACCIONES

▶ **Una de las claves del juego es su inmersión argumental, conseguida con detalles como la eliminación de elementos tradicionales como barra de vida o munición, siendo el propio personaje el que haga tales funciones. Así, cuando Hayden sufra daños, lo demostrará físicamente, y la munición de mostrará directamente en las armas, el armamento y el inventario disponible será visible en el personaje para que nos centremos en la jugabilidad pura y dura. Buen detalle.**

SOLDIER OF FORTUNE VENGANZA

El explotadísimo género del shooter presenta un nuevo título en Xbox 360 que no aporta casi nada nuevo y cuya mejor baza es la exagerada violencia de la que hace gala.

Con una historia de mercenarios y traiciones, contada con transmisiones de radio e imágenes estáticas, «SOF Venganza» te lanza al campo de batalla para cepillarte terroristas a troche y moche. Antes de cada misión, puedes elegir las armas que vas a llevar y personalizarlas con diversos accesorios que modifican su rendimiento. Tienes salud regenerable, botón de granadas independiente, ataque cuerpo a cuerpo con un cuchillo y una opción de sprint. Lo habitual. La idea de configurar tus armas es buena, pero como tienes que sustituirlas tan pronto como te quedas sin munición, pues no tiene mucho sentido. La acción no es nada del otro mundo y los enemigos no destacan precisamente por su inteligencia, aunque son muy aptos en montar emboscadas traicioneras y en ser difíciles de ver a simple vista (a menudo tienes que descubrirlos guiándote por la mira, que se vuelve roja cuando les apuntas). Los gráficos son majos, eso sí, y resulta llamativo despedazar a los oponentes incautos a tiro limpio. Nadie se quejará de que las armas sean poco potentes, no.

La aventura para un jugador no es especialmente larga y presenta una variedad de escenarios decente, aunque no de situaciones. Luego tienes un multijugador con modos básicos y ya. En fin, que no se trata de un juego de tiros excepcional ni mucho menos, pero al menos la tralla de grueso calibre de la que hace gala puede tener cierta gracia.

SIN PERDER DE VISTA EL OBJETIVO

Para que no te despistes, siempre hay un indicador en pantalla que te informa de la dirección y distancia hasta el siguiente objetivo. Lo malo es que no hay incentivo alguno para salirse del guión y explorar por tu cuenta. La frecuencia con la que los enemigos aparecen por arte de magia en tu retaguardia te obliga, no obstante, a echar frecuentes vistazos a todo lo que te rodea para que no te sorprendan.



Valoración

GRÁFICOS	3/6
JUGABILIDAD	3/6
SONIDO/FX	2/6
ORIGINALIDAD	2/6

Ficha técnica

- Activision
- Shooter
- Marzo
- 18+
- www.mercenarieswanted.com













¡PISA A FONDO
EL ACELERADOR!
SPEED RACER
EL VIDEOJUEGO
DISFRUTA DEL JUEGO Y LA PELÍCULA
DESDE EL 9 DE MAYO
VIRTUOS
SIDHE
NINTENDO DS
Wii
WB GAMES
SPEED RACER: © Warner Bros. Entertainment Inc. SPEED RACER ™ Speed Racer Enterprises, Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s08)
www.speedracerelvideojuego.es
SPEED RACER software © 2008 Warner Bros. Entertainment Inc. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Developed by Sidhe Interactive.
Developed by Virtuous Holdings, Ltd. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
3+
www.pegi.info

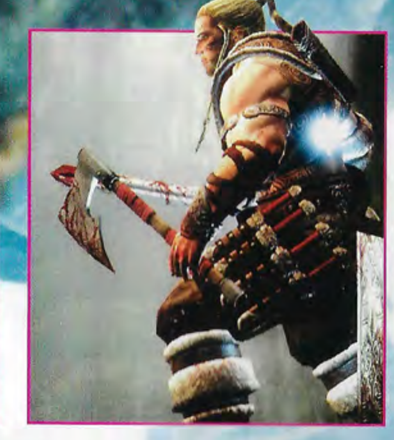
PS3/XBOX360

VIKING
BATTLE FOR ASGARD

Están locos estos vikingos, pardiez. No, no es que Astérix y su tropa haya hecho un viajecito por el túnel del tiempo, sino que ese es el pensamiento de más de un jugón al toparse con este brutal pero enganchador juego, uno de los más esperados del trimestre.

Alta era la expectación que ha ido corriendo como la pólvora en foros y blogs durante las últimas semanas ante esta feliz amalgama de géneros salida de la chistera de Creative Assembly, hacedores de la franquicia «Total War», cuya vena estratégica no ha sido olvidada en este título. ¿Cómo, una horda de bárbaros vikingos llevando a cabo sus conquistas y escabechinas de puntillas como si fueran discípulos de Sam Fisher? Como diría Vicky Pollard, "sí pero no". Antes que nada, revisemos la trama, que nos sitúa en el mundo de los Dioses Nórdicos, con la hija del dios Loki expulsada del paraíso y, con el cabreo que se agarra, pilla a un lobo gigante para desencadenar el fin del mundo de una tacada. Así que otra hija, la de Odín, encarga al bravo guerrero Skarin y a su ejército placar a la fiera. A través de tres islas generosamente pobladas con un alto número de localizaciones, y con pasaporte infinito para viajar de una a otra, llevaremos a cabo nuestras múltiples misiones secundarias y principales, cuyo objetivo básico es liberar a nuestros hombres del ejército enemigo. Tareas, pues, de rescatar secuestrados, asaltar barracones o, sobre todo, aniquilar a los enemigos, desde soldados de a pie a criaturas gigantes para las que no bastará ir de frente sino plantear una estrategia serena. Ocho enormes y vibrantes batallas con look «El Señor de los Anillos», una maravillosa banda sonora y los toques de rol muy cinematográfico le dan caché y prodigio a esta barbaridad de juego.







Valoración

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

PLANTANDO BATALLA

Aparte de la sangre estratégica e infiltradora que nuestro heroico Skarin ejecutará en su aventura, lo mejor del juego es su sistema de batalla, que se desmarca del barrido con la espada típico de otros juegos para asestar golpes secos y letales mucho más espectaculares y creíbles. Esto hace posible un catálogo de combos brutal, basado en los típicos quick time events y que tampoco hacen ascos en determinadas acciones a las puntillas fatalities que decapitan miembros y hasta troncos. Que ya se saben que en aquellos años no se andaban con chiquitas. Pero nada de gore gratuito, ¿eh?

Ficha técnica

- SEGA
- Aventura
- Marzo
- 18+
- www.sega.com/gamesite/viking



De los productores del fenómeno nintendogs
3+
www.pegi.info
PEDRO DICE: Tu pueblo no está mal, pero el sábado que viene, toca en el mío.
MARÍA DICE: ¡Vale tío! Por cierto, ¿te he contado lo de la profe de mates?: es clavada a Britney Spears.
Welcome to Animal Crossing Wild World
ANIMAL CROSSING ES OTRO MUNDO
CREA EL TUYO Y COMPÁRTELO CON EL MODO WI-FI
ANIMAL CROSSING PARA NINTENDO DS
Crea un nuevo mundo como más te guste y juégalo en grupo gracias a la conexión Wi-Fi de Nintendo, mientras chateas con tus amigos.
Vive una segunda vida como y con quien quieras, donde las reglas las pones tú. Si quieres conocer mundos, salta de comunidad en comunidad con Animal Crossing.
Te va a cambiar la vida.
3D
PRUEBA EL MODO WI-FI GRATUITO EN LAS ZONAS ADSL WI-FI DE TELEFÓNICA
nintendo Wi-Fi connection
Zona ADSL Wi-Fi Telefónica
CONSULTA LOS HOTSPOTS DISPONIBLES EN WWW.NINTENDOWIFI.COM
NINTENDO DS
TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

TIME CRISIS 4

El tiempo pasa para todos, y unos superan mejor la crisis de la edad que otros.

En España, los salones recreativos son una de esas modas añejas, como los tupés o los chistes de lepe, que sobreviven marginalmente, comparado con su momento de esplendor, a una época tan intempestiva como fueron los noventa. Con sistemas de entretenimiento domésticos capaces de trazar trayectorias para misiles intercontinentales, parece comprensible que en nuestro país se barra más para casa (literalmente). Sin embargo, un paseo por los centros de ocio familiar japoneses –eufemismo local para referirse a los salones recreativos de toda la vida – nos muestran una estampa totalmente opuesta. Legiones de adolescentes, adultos y pensionistas se distribuyen entre las máquinas de pachinko y los arcades de toda la vida, con sagas incombustibles al pie del cañón. Y después de todo, Japón marca tendencia en esta industria, por lo que algo debe tener este sector arcade para que se mantenga tan fresco en el país del sol naciente. «Time Crisis 4» es el mejor ejemplo que nos ha llegado últimamente de esta situación. Un mueble mítico que la mayoría recordará por introducir la novedad, en los juegos de pistola sobre raíles, de poder ocultarse para protegerse del fuego enemigo. Algo que había funcionado muy bien, y que ha querido seguir innovando en su actual entrega proporcionando, en vez de para-



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Acción
- Abril
- 16+
- www.timecrisis-4.com

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■□□□
- JUGABILIDAD: ■■■□□□
- SONIDO/FX: ■■■□□□
- ORIGINALIDAD: ■■□□□□

ARMAS DE LUZ

Parece mentira el tiempo pasado desde la última pistola de luz que apareció en consola. Prácticamente sólo existían las diseñadas para televisiones de tubo, pero la flamante GunCon 3 puede con todo. Equipada con un par de engorrosos sensores al estilo del que tiene el mando de Wii, esta pistola del futuro tiene dos pegas: un cable (y encima corto) en tiempos donde manda el wireless, y que está diseñada exclusivamente para diestros. Por lo demás, una delicia ergonómica con calidad de acabados notable y multitud de botones (7), sobre los que destaca el stick para movernos por el escenario – la gran adición de esta entrega al género.

TIROS CON HISTORIA

Pese a ser una de las últimas franquicias con éxito reconocidas del género, el primer Time Crisis se remonta a 1996. Desde Duck Hunt, todos los juegos de pistola habían sido meridianamente iguales, sin apenas cambios en la jugabilidad. Pero llegó Namco e introdujo un sencillo pedal que servía para ocultarse, y todo cambió. Ni «Virtua Cop», su rival de la época, le hizo sombra. «Time Crisis 4», lanzado el año pasado en arcades, tuvo excelentes resultados de público, convirtiéndose, casi por tradición, en uno de los muebles más solicitados en los salones. Atrás queda el dúo protagonista habitual, para dar paso a tres nuevos agentes de renovado y extravagante aspecto, casi como para indicar que, al igual que ocurrió con el spin-off «Crisis Zone», nos encontramos ante un nuevo comienzo para la franquicia.





petos predeterminados, la posibilidad de avanzar libremente como si se tratara de un shooter cualquiera. Con la particularidad, eso sí, de tener un buen arma en nuestras manos, en lugar de un alienante mando de control.

¿Imaginación al poder?

Como de costumbre, la historia no está firmada por Umberto Eco, ni siquiera por Tom Clancy, y se resume en una concatenación de tópicos que contentará sólo a los flipaetes que querían un Oscar para el guión de A Todo Gas. Lo de siempre: héroes superbuenos intentan detener a organización terrorista en tiempo límite, con giros de guión "inesperados", mucha chulería y vaciles dignos de Pocholo si éste tuviese licencia de armas.

La acción es la auténtica protagonista del juego, con realmente pocos huecos para respirar más allá de las escenas cinemáticas. Las oleadas de enemigos se distribuyen en variados y coloristas escenarios marca de la casa, con un inconfundible estilo anime en los diseños. El frame rate permanece estable en todo momento, algo especialmente útil en el tipo de juegos que necesitan grandes dosis de reflejos para superar los desafíos propuestos, y que tiene mérito en este caso por la cantidad de elementos móviles y efectos especiales que aparecen simultáneamente en pantalla.

Namco, unos cuantos años después de su última entrega, retoma el liderazgo en el necesitado género de los juegos de pistola, que tan buenos ratos proporcionó en el pasado y que con la proliferación de las nuevas pantallas planas se había vuelto más difícil de implementar.

Guía de juego

Lo más difícil del juego es montarlo. Necesitas dos puertos USB simultáneamente, uno para la pistola y otro para los dos sensores, que van en las esquinas de la televisión. Tras las calibraciones (es recomendable hacer la personalizada para aumentar la precisión), saltamos directos a la acción. Dos modos de juego nos esperan: Arcade y Misión. Básicamente lo mismo, y se juegan igual: puedes moverte por el escenario con un campo de acción limitado, enfrentándote a todo un ejército con diferentes patrones de comportamiento y habilidades. Sin embargo, de vez en cuando puede que te den un disparo, por lo que mejor buscar cobertura cuando las cosas se pongan difíciles. Para evitar comportamientos demasiado cautos en este aspecto y alargar los tiroteos, tienes siempre un cronómetro en tu contra que aumenta la tensión y obliga a afinar la puntería para superar determinadas pantallas. La variedad de armas es la habitual en la franquicia, con escopetas o ametralladoras surgiendo ocasionalmente de la masacre que vamos provocando según avanzamos. La mayor novedad es la de defender posiciones, utilizando un sistema parecido al de «Rez» o «Panzer Dragoon» para rotar entre los cuadrantes peligrosos, sólo que en vez de pulsar un botón tenemos que disparar a un lado de la pantalla.





SILENT HILL ORIGINS

Mientras esperamos su sexta entrega, primera para las consolas next-gen, no viene mal refrescar escalofríos con esta adaptación del estupendo título de PSP. Un control mejorado y algunas sorpresas inquietantes harán que los pelos se nos vuelvan a poner como escarpias.

El universo «Silent Hill» se expande sin control como el ego de un tertuliano radiofónico. Cuatro partes oficiales, película, UMD interactivo con vídeos, cómics, música y demás chuches («SH Experience»), pack recopilatorio de las primeras tres entregas para PS2 («SH Collection») y, ahora, el salto a la "negra" de Sony (que sigue dando mucha guerra) dela precuela que hace medio año deslumbró en la PSP. Suma y sigue, sí señor. Desde luego, Konami es todo un maestro en sacar jugo y tajada a sus franquicias estrella (véase «Metal Gear Solid»). Lo más curioso del caso es que este «SH Origins» emprende el camino "a la inversa": primero salió en portátil y ahora se "hincha" hasta el tamaño sobremesa. Pero, viendo cómo se intercambian los resultados últimamente entre ambas plataformas (véase, evidentemente, «God of War»), el orden de los factores no altera el producto. Pues eso, vamos al producto sin más dilación, que tampoco presenta grandes novedades respecto a su antecesor. Así, nos volvemos a poner en la piel del noblote camionero Travis Grady, que tras confundirse con alguna de esas luces pecaminosas de la ciudad (sobre todo las afueras), llega al pueblo tenebroso y lleno de neblina de Silent Hill, un lugar









En PS2 volvemos a sentir los mismos escalofríos que tuvimos en PSP.

FICHA TÉCNICA

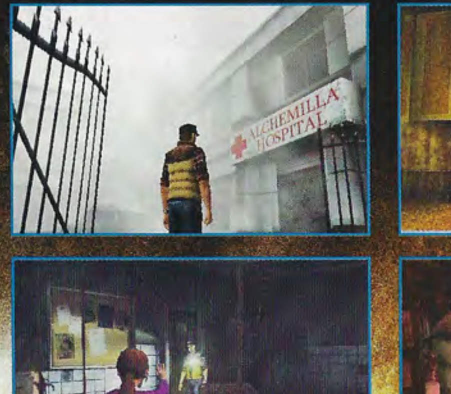
- Konami
- Acción
- Mayo
- 18+
- www.silenthillorigins.com

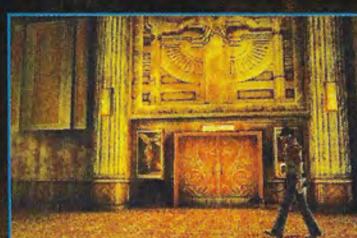


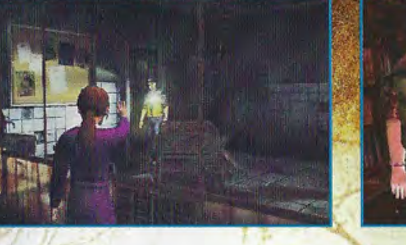


EL SEXTO SENTIDO

▶A la vuelta de verano está anunciado el primer «Silent Hill» para las consolas de nueva generación: «SH Homecoming», que traerá a la PS3 y Xbox 360 a un nuevo prota, Alex Shepherd, que regresa a su pueblo natal para investigar la desaparición de su hermano. Unos gráficos que se prometen revolucionarios en el género, un nuevo sistema de combate y, cómo no, la banda sonora de Yamaoka harán de esta sexta entrega un auténtico hito. Ansiosos estamos.











Valoración



CUERDAS AFILADAS

▶¿Qué sería de un «Silent Hill» sin el escalofriante acompañamiento musical del maestro Akira Yamaoka? Una vez más, la guitarra más inquietante al otro lado del sol naciente puntea de forma inmejorable los pasajes y rincones más regomellos de la historia, que no son pocos. Esto, unido a unos FX sonoros de perfecto y calibrado impacto, hacen que sea obligatorio disfrutar de la experiencia con auriculares y sonido 5.1.

cuyo nombre pone a la gente la carne de gallina, o hasta de pavo. Un clima de puro terror conocido por la legión de fans que nos acompañará en las amplísimas zonas que explorar, como el hospital Alchemilla, el teatro abandonado o el sanatorio.

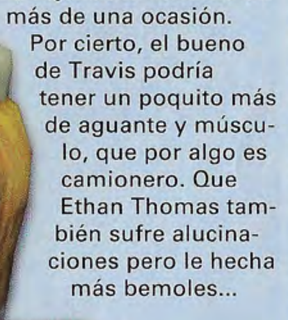
Sobrevive e interactúa

Como en otros títulos de la saga, la interacción con el resto de habitantes será esencial, aunque a más de una presencia desearíamos no haber conocido en la vida. Y es que en este juego, como en toda buena precuela, el afán de "atar cabos" es el predominante, por lo que la destreza guionista se afina como nunca. Sin embargo, no toda la mudanza se desarrolla con suavidad: es una pena que el siempre cuidado entorno gráfico de «Silent Hill» se vea lastrado por un modelado de personajes que en ocasiones canta "La Traviata" en cuanto a expresividad facial se refiere, así como un súbito desangelamiento de algunos escenarios. Tampoco los tiros de cámara están perfectamente engrasados, moviéndose inesperadamente en el momento más inoportuno (cuando irrumpe algún monstruo) y mermando dramáticamente nuestra respuesta atacante.

Eso sí, los sustos y las criaturas son para miccionar y no echar gota, con esa terrorífica tendencia a la "nueva carne" estilo Cronenberg o Francis Bacon, con The Butcher como abanderado, que en la última entrega se había medio olvidado. Nada, nada, vivan las aberraciones mutiladas y supurando vísceras. En definitiva, un buen juego (quien tuvo, retuvo) fotocopiado en color de otro casi excelente y que prepara el terreno para lo que se avecina como cuasi obra maestra: el salto al next gen de la madre de todos los neo survival horror.

Guía de juego

Uno de los puntos más peliagudos y esperados de esta conversión era si se corregirían las deficiencias del sistema de movimientos y ataque del título en PSP. Al menos, se han intentado mejoras, como inspirarse de forma correcta en la base controladora del «Silent Hill IV», añadiendo elementos como el combate cuerpo a cuerpo. Una mayor fluidez y eficacia en las armas blancas son los resultados más positivos del intento. Ojo también a los también perfeccionados puzles, que añaden algo de duración a una aventura demasiado corta. Sin embargo, la sensación de realismo en los ataques se incrementa, con la posibilidad de usar el entorno y sus objetos como armas arrojadizas o el hecho de que esas armas no sean irrompibles. Otro consejo es no acumular muchas armas en el inventario, ya que andar accediendo continuamente al menú entorpece bastante la acción, dejándote vendido en más de una ocasión.



Por cierto, el bueno de Travis podría tener un poquito más de aguante y músculo, que por algo es camionero. Que Ethan Thomas también sufre alucinaciones pero le hecha más bemoles...



PS2

BUZZ! POP MUSIC 40 PRINCIPALES

No baja el ritmo el concursazo más famoso de la PS2. Y lo del ritmillo no es solo frase hecha ya que, después de centrarse en el mayor espectáculo del mundo en su versión hollywoodiense, ahora le toca el turno al negociado musical. Para ello la franquicia se aprovecha de la gramola de «Los 40 principales», como ya hiciera en su día su prima hermana «SingStar», aplicando sus claves preguntonas y humorísticas. Sobre todo humorísticas, como se desprende de los personajes con los que competiremos, desde un disco-fashion con estratosférico peinado afro (aunque sea peluca porque se le ve el cartón) a una popera triunfita con labios de piruleta, pasando por un seudogrunge compañero de farra de los Gallager y un imitador bigotudo y barrigón del Elvis crepuscular. Menuda tropa, que diría aquel. Pero una vez en el escenario (lleno de luces y lentejuelas también estilo "OT"), no hay bromas.

Porque las más de cinco mil preguntas sobre pop actual y la historia más reciente de «Los 40 principales», con todos los números uno desde la década de los 90. Hasta con ocho jugadores podremos disfrutar de preguntas sobre Bisbal, El último de la fila, Amy Winehouse, Madonna y compañía, teniendo en cuenta que esta versión está rabiosamente "españolizada" y cuenta con toneladas de información sobre nuestros artistazos. Por si acaso, tendremos un "socio" que sabe más de esto que el gran Joaquín Luqui (tus fans no te olvidan) y nos echará algún cable. Nuevas rondas y pruebas exclusivas para la naturaleza melómana del título y un Buzz más desmelenado que nunca hace de esta entrega una de las más divertidas y marchosa de la franquicia. Sólo falta Chikilicuatre...



FICHA TÉCNICA

- Sony
- Concurso
- Marzo
- 12+
- www.buzzthegame.com

CUANDO HACES POP...

Como siempre, estos juegos-churreros (en el mejor sentido) tampoco ofrecen demasiados cambios e innovaciones de una entrega a otra, pero aquí haberlas, haylas. Por ejemplo, dos rondas nuevas, "elección pop" y "vídeos musicales" que no permiten disfrutar de una ingente cantidad de clips, imágenes y canciones originales de artistas y grupos como Rihana, La oreja de Van Gogh, Black Eyed Peas, M-Clan... Si no aciertas, por lo menos te echas un cantecito karaoke.



VALORACIÓN

- GRÁFICOS: ■■■□□□
- JUGABILIDAD: ■■■■□□
- SONIDO/FX: ■■■■□□
- ORIGINALIDAD: ■■■□□□



SINGSTAR SUMMER PARTY

Parece que este mes ha sido el elegido por las compañías para enchufarnos las pilas ante la inminente llegada de la canícula: ponerse en forma con «Wii Fit», practicar turismo urbanita con «GTA IV»... y, cómo no, ser el as del karaoke chiringuitero con esta última versión de «SingStar», que regresa a la PS2 después de su esperado debut en la PS3. Y desde luego que se nota que la saga de London Studios domina a la perfección el escenario. Quizá con demasiada soltura y "sobradez", porque esta versión tiene muy pocas innovaciones respecto al grueso de la saga, sobre todo las últimas entregas. Mismo diseño "estilo Jordi Labanda", parecidos modos de juego, con sus duelos, duetos y tonadas solistas, y un ambiente festivo y cool alejado de la charanga veraniega tan típica y pueblerina, por así decirlo. Evidentemente, lo mejor de la función es la posibilidad de disfrutar de su abundante discografía, compuesta de treinta hits muy relacionados con la estación del calorazo y que seguro traerán a más de uno muchos recuerdos. Así, tenemos a La oreja de Van Gogh con "En mi lado del sofá", a Fito & Fitipaldis con "Me equivocaría otra vez", a Coti y su "Canción del adiós", a Antonio Orozco con "Dime por qué", Iguana Tango arrancándose con "Extraño", al entrañable Melendi y su "Con sólo una sonrisa", a Juanes y su último hit "Me enamora", a los clásicos Seguridad Social con su "Me siento bien", a los no menos viejunos Celtas Cortos con "Cúentame un cuento", David de María y "Precisamente ahora", Tam Tam Go con "Atrapados en la red", Pastora Soler y su "Corazón congelado», Chenoa asegurando que "Todo ira bien", El Canto del Loco vendiendo "Zapatillas"... A ver si en la secuela se atreven con King África y Georgie Dann, pardiez.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Músical
- Abril
- 12+
- www.singstargame.com

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

LOS GUIRIS TAMBIÉN CANTAN

¿Qué sería de un veranito sin sus guiris con coloretes de sangría y quemaduras solares de segundo grado? Para ellos también está pensada la cara B de este «SingStar». Esto es, un ramillete de canciones en la lengua de Beckham entre las que destacan el "Girls and boys" de Blur, el "Let's dance" del gran Bowie, "I predict a riot" de Kaiser Chiefs, el "Summer son" de Texas o hasta el "Linger" de The cranberris. Oh, yeah.



ATV OFFROAD FURY PRO

¿Te tira el monte y quieres hacer el cabra? A cuatro ruedas y de forma y manera espectacular lo puedes hacer a lomos de un quad. Aunque pasito a pasito, no vayamos a tener un disgusto. Para ir practicando el galope tendido con estos ruidosos cacharros de cuatro ruedas, la franquicia ATV lleva bastantes años salpicando de barro y gasolina la PS2 (sin ir más lejos, acaba de desembarcar la cuarta parte, con la que este título goza de total compatibilidad en pistas, vehículos y demás contenido extra) y, últimamente, también la portátil de Sony, con contenido muy exportables pero también con interesantes novedades. Aunque lo más admirable es el motor gráfico de la bestia, que permite mover con fluidez y brincos de lujo a la docena de vehículos disponibles, más los desbloqueables.

Todo un espectáculo ver a camiones tremendos evolucionando como bailarines clásicos (bueno, tampoco hay que exagerar) a lo largo de las numerosas pruebas disponibles: supercross estándar, rally, campeonato nacional, estilo libre y algunas competiciones más peculiares como endurocross o las carreras sobre la nieve, unas de las más espectaculares y peliagudas del pack. Por supuesto, también disponemos de modos multijugadores a través del ad hoc de la PSP, aunque los chicos de Climax siempre han cargado las tintas hacia el modo single, aparte de una de las debilidades de la casa: los motos MX, disponibles generosamente y que demuestran la buena maña en el manejo de los vehículos que han logrado para la portátil. Otra de las marcas de la saga, la espléndida banda sonora, se vuelve a dar cita en esta entrega (con grupos como Thirty Seconds yo Mars, Audio-Slave o Alkaline Trio), que demuestra que la franquicia tiene cuerda y petróleo para rato.

FICHA TÉCNICA

- Sony
- Conducción
- Abril
- 3+
- www.atvoffroadfurypro.com

ATENCIÓN AL DETALLE

En una competición tan circense (en el buen sentido) como ATV, no hay que perder de vista los "factores ambientales" que dominan la competición. Por ejemplo, la posibilidad de hacerte con sponsors según ganemos carreras o torneos y así mejorar nuestras prestaciones y el impacto mediático de nuestro buga. Esto, aparte de los clásicos créditos que también podremos obtener para así mejorar aspectos técnicos del vehículo, tales como frenos, motor, acelerador, suspensión... El que algo quiere, algo le cuesta.



Las dosis de adrenalina desatadas están aseguradas en el juego.

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 4/6
- JUGABILIDAD: 4/6
- SONIDO/FX: 5/6
- ORIGINALIDAD: 3/6

Consigue este fantástico móvil Toshiba y el juego Brain Magister participando en nuestro concurso

El juego para móvil aprobado oficialmente por el Dr. Kawashima



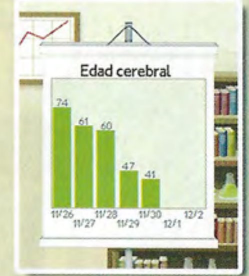






Toshiba Portégé G500
GSM Tribanda
HDSPA, Cámara 2MP
Bluetooth, MPEG4
MP3, WiFi, e-mail
detector de huella dactilar









www.namcomobile.com
Brain Magister © 2006-2007 NBGI



Disponible en todos los operadores

Para participar tan solo tienes que enviar un SMS al 7210 con la palabra MEGACONSOLAS seguida de un espacio y el texto G500.

De acuerdo con lo contemplado por la Ley 15/1999, de 13 de Diciembre, doy mi consentimiento para que estos datos sean incluidos en un fichero automatizado confidencial y puedan ser utilizados por Estrenos 21 SL, sin cesión a terceros, para enviarme información sobre sus productos, declarando estar informado sobre los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición. Coste del sms 0'90€ + IVA.
Válido para cualquier marca o modelo. Fin de la promoción: 15/06/2008..

PSP

DUNGEON EXPLORER
WARRIORS OF ANCIENT ARTS

Hace muchos años, en una galaxia lejana (los pica-pica años 80), Hudson Soft sacó al mercado un título que exploraba el por entonces glorioso y concurrido territorio del action-rol draconiano. Como el juego se convirtió en producto de culto para algunos (hay gente pa tó, ya se sabe), y aprovechando la hospitalidad de las consolas portátiles, ahora se "remaketea" con tino, tanto en PSP como en DS. Aquí nos centraremos en la máquina de Sony, que sigue progresando muy adecuadamente gracias al reciente reconstituyente marca Kratos, ya sabes. Así, encarnaremos a un guerrero entrenado en la más antiguas y ancestrales técnicas de lucha, así como en el manejo de las armas más mortíferas que deberá combatir a las fuerzas del mal y sellar la puerta de donde vinieron. Ahí, dando caña fina mandarina. Aunque lo de guerrero es un decir, ya que nuestro héroe tiene más personalidades y disfraces que Mortadelo: monje, chamán, ladrón, cazador... y así hasta setenta tipos diferentes de luchadores de distintas razas, género y clase.

Afortunadamente, todo ello está dispuesto con bastante orden, accediendo a cada estatus a base de check points donde podremos canalizar nuestra habilidades adquiridas según el rol que tengamos. Saltos estratosféricos, ataques especiales, armaduras, inteligencia, rapidez endiablada y demás ítems estarán a nuestra disposición para emprender un viaje épicos través de tres reinos ancestrales estupendamente recreados y con gran profundidad de campo. Uno de los puntos fuertes del título es la aventura multijugadora, donde dirigiremos a tres compañeros de armas para derrotar al mal que invade la tierra y cerrar el Gran Laberinto, el lugar del cual vinieron estas criaturas. En fin, un buen título con el encanto y jugabilidad "de los de antes" pero con la tecnología punta actual. Para que se quejen de tacañería.



FICHA TÉCNICA

- Virgin
- Rol
- Abril
- 12+
- www.virginplay.es

LUCHA LIBRE

Aunque la faceta rolera tiene buena presencia, tampoco hay que andarse con finuras: lo mejor del juego es el combate puro y duro, que brilla gracias a los cientos de artes de lucha diferentes (incluyendo los espectaculares "big bang arts") para aprender, que permitirán formar equipo para triplicar el potencial letal contra los enemigos. El resultado son grandes y épicas batallas contra legiones de diferentes criaturas monstruosas, cada una con sus propios atributos. ¡Al ataque!

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■□□□

Todos jugamos by UBISOFT

NUEVO

Bunnyz

Petz

También disponible:

Horsez – Mi aventura en el rancho

Dogz – ¡Diviértete con más perros!

Catz – ¡Diviértete con más felinos!

Hamsterz

Dolphinz – Aventuras en el zoo marino

Tigerz – Aventuras en el circo

NUEVO

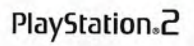
¡Elige tu animal favorito!









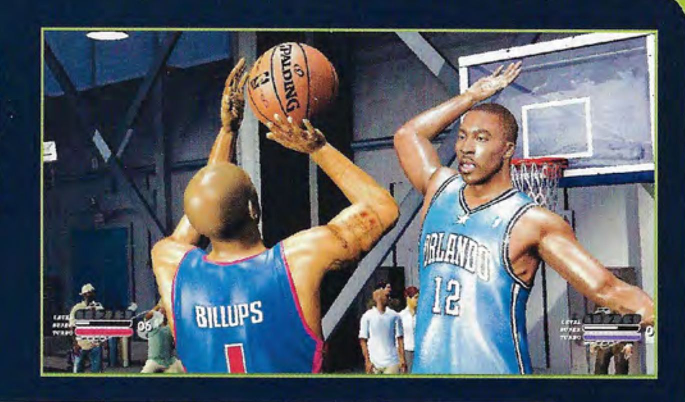






XBOX 360

NBA BALLERS
CHOSEN ONE



En las canchas, hay que tener (o coger) más pelotas que nadie para hacerte un nombre.
Imagínate con dos metros y cinco centímetros de estatura, complexión atlética, que te gusta la música rap y que vives en Los Ángeles... mucho imaginar, sí, pero, ¿a qué crees que te dedicarías? Pues a encestar allá donde pudieras, y cuanto más alto mejor, que por eso pagan bien en la tierra del basket. Pues algo parecido te vas a encontrar en «NBA Ballers», un acercamiento diferente a lo que estamos acostumbrados a ver de manos de EA o 2K. Nada de equipos licenciados o ligas completas, aquí lo que se lleva es la individualidad. Pero tampoco echa por tierra el permiso oficial de la asociación nacional de baloncesto americana, ya que hay casi 100 jugadores reales, entre los que se encuentran leyendas del estilo de Larry Bird o Magic Johnson, junto a nombres ineludibles como LeBron James.

Sin embargo, lo que tiene mérito es hacerse un nombre por sí mismo. Eso es: eliges un nombre, una apariencia y unos atributos y te lanzas a la pista para ser El Elegido. Esto no es otra cosa que un torneo individual (o de 2 contra 2) en los que los mejores jugadores tienen que disputarse cara a cara el honor y el reconocimiento del resto de profesionales. Para ello, hay que hacer un jogo bonito sólo con las manos, y en paisajes tan remotos como Dubai o una tupida cordillera. Todo bastante logrado, menos quizá en el aspecto más importante: el jugable. Resulta muy complicado ejecutar una cierta cantidad de movimientos, ya que los más devastadores (mates imposibles o robos de balón exitosos) requieren a veces una combinación demoníaca de habilidad y magia en los dedos. Pese a todo, es una buena idea, con un precio algo reducido, eso de simplificar las normas del deporte y dedicarse a dar espectáculo.

TIEMPO MUERTO

La serie «NBA Ballers» lleva unos cuantos años dando botes por el mercado. Primo lejanísimo del mítico «Arch Rivals», comparte con éste, además de editor – Midway -, un enfoque hacia la diversión más absoluta. Los apartados técnicos apuntan más hacia la simpleza, si bien hay multitud de detalles de calidad como la realización en las cinemáticas (con algunas estrellas archiconocidas en EEUU) así como en las voces, siempre creíbles. Añádele a todo esto que sólo por ver vacilando y mosqueando a los jugadores puedes echarte unas risas.

FICHA TÉCNICA

- Midway
- Deporte
- Abril
- 3+
- www.nbaballers.com







VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■□□□



JUGABILIDAD ■■■□□□

SONIDO/FX ■■■■□□

ORIGINALIDAD ■■■□□□

A FONDO A FONDO A FON

KONAMI

Wii

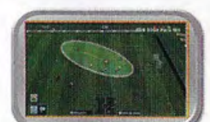
Vive el fútbol como nunca lo has hecho

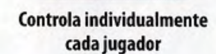
"Saca el mejor partido a la Wii con PES2008"



Julio Maldonado "Maldini"







Controla individualmente cada jugador



Pasa exactamente donde quieras



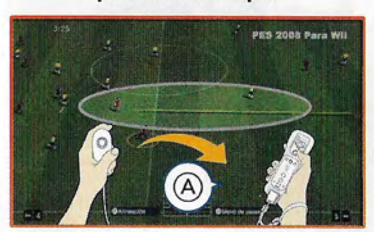
Camino de Campeones: Modo exclusivo de Wii



Juega online

ASÍ FUNCIONAN LOS CONTROLES EN Wii PARA PREPARAR UNA JUGADA

¡Dale instrucciones a tu centrocampista para unirse al ataque!



Regatea con el mando analógico del Nunchuk y al mismo tiempo dirige a cualquier jugador - en este caso, el centrocampista - con el mando Remoto de Wii para controlarlo independientemente.



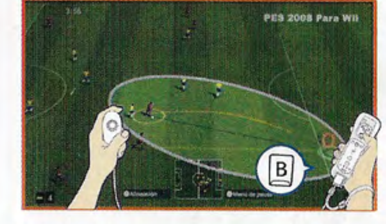
¡Mete un pase centrado al delantero!



Mientras el centrocampista avanza, pasa al hueco apuntando con el mando remoto de tu Wii a un jugador libre y presiona B.



Finalmente, regatea a la defensa



Todos los defensores se concentran en el delantero. Mientras tanto, el centrocampista corre al espacio libre preparado para recibir el pase de la muerte.

¡¡ TU MEJOR JUGADA !!

Entra en www.pesclub.es y podrás ganar una Wii y juegos PES 2008. Descubre con Maldini un original estilo de control para una nueva manera de jugar al fútbol.











WII FIT

Uno de los juegos más esperados de la temporada al fin aterriza en la Wii. Cuarenta variadas pruebas físicas para hacer realidad el "jugón sano in corpore sano"

¡Muerte a los michelines, destierro a las lorzas, pena máxima a la celulitis, juicio sumarísimo al sebo! Fondones y glotones del mundo, vuestras horas de humillación social y sacrificio han acabado. Porque por fin llega, algunas semanas antes de su lanzamiento inicial, el juego que ha revolucionado Japón con dos millones de unidades despachadas, que no está nada mal considerando que cuesta noventa euros del ala. La verdad es que Nintendo ha vuelto a dar en el clavo de su tendencia de "juegos sociales" e interactivos, rellenando gloriosamente un hueco que las consolas next-gen estaban pidiendo a gritos, tras algunos tímidos intentos de la línea EyeToy de PS2: mantener la forma física del usuario y convertirse en su entrenador personal, consejero espiritual "yogui" y hasta ese amigo del alma que nos anima mientras hacemos footing. Porque de todo eso se trata «Wii Fit».
Un producto modélico diseñado por Kaoru Matsui, gurú nipón de la estadounidense National Exercise & Sports Trainers Association, para hacernos más consciente de nuestra forma física, combinando diversión y salud. Con más de 40 ejercicios centrados en mejorar el equilibrio y la postura, modificar nuestro Índice de Masa Corporal o simplemente para relajarnos en plan zen, «Wii Fit» pone la última

FICHA TÉCNICA

- Nintendo
- Deporte
- Abril
- 3+
- http://ms2.nintendo-europe.com/wiifit/eses

CAMBIA DE CANAL

Por si fuera poco, Nintendo también ha habilitado un canal especial para su juego estrella: el "canal Wii Fit", que permite almacenar y comparar los perfiles de hasta ocho jugadores y toma en consideración todo ejercicio que no se realice en la Wii Balance Board, lo que te garantiza una visión general de tu estado físico de lo más exacto. Y cuando vayas mejorando, no solo lo verás en un gráfico: el mii que hayas elegido también afinará el tipo. A compartir agujetas en familia se ha dicho.









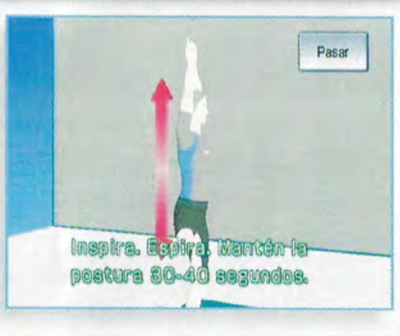






TABLA MÁGICA

Desde luego, el éxito e impacto de «Wii Fit» se quedaría muy mermado si no fuera por su periférico fetén inventado para la ocasión: la tabla-báscula-sensor Balance Board, cuya sensibilidad a la hora de medir nuestro toque y movimiento en cada ejercicio es perfecta. Aparte, se incluye una alfombrilla para ejercicios de footing (ojo con no tragarse la tele) o de yoga y, cómo no, el WiiMote también tendrá su hueco en otros más, como los de equilibrio.



tecnología de la consola a nuestro servicio para ayudarnos a conseguir un estilo de vida más sano.

Moviendo el corazón

El primer paso, nunca mejor dicho, es poner los pies (descalzos o con calcetines, así que ojo a los tomates o uñas cual mejillones cantábricos) en el periférico Wii Balance Board para hacer un primer análisis de nuestro estado físico. Al medir el IMC (Índice de masa corporal) y analizar nuestro centro de gravedad, el software determina la "edad Wii Fit", que puede variar de 2 a 99 años. A partir de entonces, arrancamos un programa de seguimiento y ejercicio personalizado y asesorado por dos entrenadores personales que incluye más de 40 actividades diversas repartidas en cuatro áreas.

Hasta ocho usuarios podremos disfrutar de este programa y quemar al unísono calorías con los ejercicios aeróbicos, mejorar nuestro centro de gravedad y postura con los juegos de equilibrio, ganar masa muscular con los ejercicios de tonificación o aprender a estirar nuestros músculos y relajarnos con las poses de yoga. Esto es, actividades de muchos tipos, desde caminar tranquilamente hasta practicar snowboard, pasando por boxeo rítmico y footing. Y según vayamos entrando en acción y sudando la gota gorda, el nivel de dificultad se amplía con abdominales o flexiones más exigentes, saltos de esquí o eslalon (el core training), hula hoop o posturas más sofisticadas de yoga, como la media luna, el árbol, la torsión del gato... Y todo ello, cómo no, con unos gráficos muy "miicianos" para que el esfuerzo se haga más llevadero. En fin, un crack que no faltará en múltiples hogares, y más cuando se aproxima la temible "operación bikini".

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■□□
JUGABILIDAD	■■■■■■
SONIDO/FX	■■■■□□
ORIGINALIDAD	■■■■■□

Guía de juego

Un consejo de «fuertecillo» a "fuertecillo": antes de empezar con la tabla de ejercicios, hay que vigilar otras tablas, como las de los quesos y patés. Más que nada para evitarse el soponcio y la ligera humillación del pesaje inicial, donde cualquier kilito de más es interpretado por la máquina como sobrepeso en varias fases, mostrando el muñequito Wii elegido una forma a lo Ronaldo galopante. Pero nada de desanimarse, más bien al contrario: el Índice de Masa Corporal cuesta, y aquí habrá que empezar a pagarlo con sudor. Una vez elegida nuestra "trayectoria gimnástica", la rutina es parecida a otros juegos de la saga "Training» para DS: ejercicios diarios y pruebas complementarias y desbloqueables por si nos quedamos con las ganas. El modo de control es sencillo: subirnos en la tabla y atender a las órdenes de nuestro entrenador. Algunas pruebas "rítmicas" nos exigirán subir y bajar o mover acompasadamente el cuerpo, mientras que para otras necesitaremos de la ayuda del WiiMote, bien colocado en la cadera (saltos de esquí o eslalon), bien metiéndoselo en el bolsillo y echando a correr, como en las pruebas de footing. Eso sí, ojo con los ejercicios de Pilates si tienes la espalda algo fastidiada o la elasticidad de un tronco.

SHIN CHAN ¡LAS NUEVAS AVENTURAS PARA WII!

El inefable Shinnosuke sigue haciendo de las suyas y no podía dejar pasar una consola tan pizpireta y pinturera como Wii para estrenar nuevas aventuras.

En «Shin chan, ¡las nuevas aventuras para Wii!», el argumento gira en torno a un popular espacio de televisión que ha seleccionado Kasukabe, la ciudad en la que viven Shin chan y su familia, como escenario de uno de sus programas. Diversos equipos compiten para obtener el título de "rey de Kasukabe" y ganar un viaje de lujo. Y ahí es donde entra el pequeño gamberrete y su familia, dispuestos a competir por la gloria de la victoria contra quien haga falta.

Con esta historia de fondo, que en realidad es menos surrealista de lo que estamos acostumbrados en los juegos de Shin chan, tu objetivo es recorrer el barrio para encontrar vales y participar en los diferentes minijuegos. A medida que superas pruebas, obtienes sellos y, si vences a los demás equipos, pues ganas la el concurso y te llevas el viaje, que tiene un destino diferente según los puntos obtenidos.

Los juegos en sí son variadísimos, y van desde peleas de robots a luchas de cromos, romper globos, hacer poses, cruzar puentes... ¡Te puede salir de todo! Otros tres jugadores pueden participar también, y cada uno controla su propio personaje.

El modo historia sigue las vicisitudes del concurso e incluye numerosos encuentros con personajes de la serie. Si lo prefieres, también puedes jugar libremente a los minijuegos de modo individual, o jugar en sencillos entrenamientos para un jugador. Variedad no le falta.

A estas alturas, ya son muchos los títulos de Wii que se basan el sencillo concepto de los minijuegos, pero Shin chan los presenta de forma muy amena y divertida, y ahí es donde hace valer sus méritos. A los fans de la serie les encantará.







VALORACIÓN

GRÁFICOS ■■■□□□

JUGABILIDAD ■■■□□□

SONIDO/FX ■■■■■□

ORIGINALIDAD ■■□□□□







FICHA TÉCNICA

- Proein
- Minijuegos
- Abril
- 7+
- www.proein.com

UN DOBLAJE SUPERIOR

Una de las cosas más importantes en un juego basado en dibujos animados es que los fans puedan reconocer a sus personajes favoritos con facilidad. Éste título no solo cumple con un apartado gráfico muy fiel a la estética original, sino que también cuenta la participación de los mismos actores de doblaje. ¡Si alguien escucha el juego, puede que incluso lo confunda con un episodio de la serie de televisión!


Wii
SQUARE ENIX
¡Tú eres el héroe,
y el mando de Wii™ tu legendaria espada!
DRAGON QUEST
SWORDS
DRAGON QUEST SWORDS
La Reina enmascarada y la Torre de los Espejos™
14 GOLPES
1 GOLPE
A LA VENTA A PARTIR DEL 9 DE MAYO
12+
www.pegi.info
www.dragonquestswords.es

Wii

NINJA REFLEX

Los misterios de las artes marciales y el kung-fu ninja son los protagonistas de este divertido título de Wii que te ofrece variados minijuegos para mejorar tus reflejos.

Siguiendo la moda de los juegos mejora personal, como «Brain Training» o «Math Training», el objetivo de «Ninja Reflex» es entrenarte para que mejores tu coordinación y tus reflejos. Es difícil saber si funciona o no el invento, pero al menos, sus minijuegos son divertidos y miden con acierto los tiempos de reacción.

El objetivo final del juego es llegar al cinturón negro, que se obtiene superando una serie de difíciles exámenes tras entrenar en las disciplinas correspondientes. En el trayecto, un anciano mochales, supuestamente experto en artes marciales, te guiará en tu camino mientras suelta sin parar proverbios pesudo-filosóficos de corte oriental para dar ambiente místico al asunto.

Al final, lo que de verdad importa en «Ninja Reflex» son los seis minijuegos. En Shuriken apuntas a los blancos y agitas el mando de Wii para lanzar una estrella arrojadiza. En Hashi, tienes que atrapar moscas con palillos. En Koi, sigues los movimientos de un pez en el agua y lo atrapas cuando sale a la superficie. Katana es casi un juego de combate: mueves el mando de Wii en la dirección correcta para bloquear y lo agitas para contraatacar. Nunchaku es parecido a un juego de béisbol: mueves el mando para mantener el arma en movimiento y luego golpeas en el momento justo. Hotaru es el más simple: pulsas el botón cuando aparezca la luciérnaga, y se mide tu velocidad de reacción. A medida que avanzas, obtienes variantes de estos seis juegos básicos. Aunque son muy sencillos, al menos funcionan bien y se pueden jugar con otros tres competidores. Tampoco le pidas mucho más.



FICHA TÉCNICA

- EA
- Puzzle
- Marzo
- 7+
- www.ninjareflex.com

LA MEDITACIÓN, LA CLAVE DE TODO

Se supone que la meditación es buena para el espíritu, y como las artes marciales son la suma del cuerpo, la mente y el espíritu, pues meditar también forma parte de tu entrenamiento y es uno de los "modos de juego". La idea de meditar no está mal, pero hacerlo siguiendo las instrucciones de un personaje de videojuego se nos antoja un poco esperpéntico. En fin, cosas más raras se han visto...

VALORACIÓN

- GRÁFICOS: 3/6
- JUGABILIDAD: 2/6
- SONIDO/FX: 3/6
- ORIGINALIDAD: 2/6

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3



¿Cómo se iba a quedar el flamante Wii Zapper sin uno de los juegos que se adaptan a su gatillo fácil tan ricamente? Inciso: sombrerazo para este periférico cañón de Nintendo, que en pocos meses se ha hecho con un catálogo de títulos exclusivos de lo más coqueto, como «Resident Evil: Umbrella Chronicles», «Link's Crossbow Training» o «Ghost Squad», sin contar otros que también se adaptan a sus habilidades perfectamente como «Mario y Sonic en los Juegos Olímpicos». Pero, desde luego, «House of the Dead» es mucho «House of the dead». Doce años de éxito total en territorio arcade y consolero y hasta una adaptación al cine del ínclito Uwe Boll que, según imdb.com, está entre las treinta peores películas de todos los tiempos. Pero estos zombis locos, locos lo resisten todo.

Para ello nada mejor que rendirles un fetén homenaje con estas dos entregas de la saga, que siguen los pasos de varios agentes de la AMS como James Taylor (nada que ver con el calvete cantautor), Gary Stewart o el rebelde Thomas Rogan. Pero vamos, que buscarle sinopsis a un shooter sobre raíles como éste es tan absurdo como pillarle argumento a un pinball. Lo que importa es matar, matar y matar. Que viva el gore, ya está bien de melindres políticamente correcto. Bueno, serenémonos un poco y hablemos de algunas virtudes del pack, como son su media docena de modos de juego, su tajada cooperativa tanto en el modo Arcade como el Original, y la perfecta calibración del Zapper a la hora de apuntar donde más les duele a los bicharracos. Lógicamente, la tercera parte goza de unos gráficos superiores a la segunda, pero la jugabilidad no se altera un ápice, así que a enchufar el WiiMote y el nunchaku y a disfrutar de la macabra función con sabor retro. Si no fuera por estos ratos y la paga...

Valoración

Gráficos	■■■□□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha técnica

Sega

Acción

Marzo

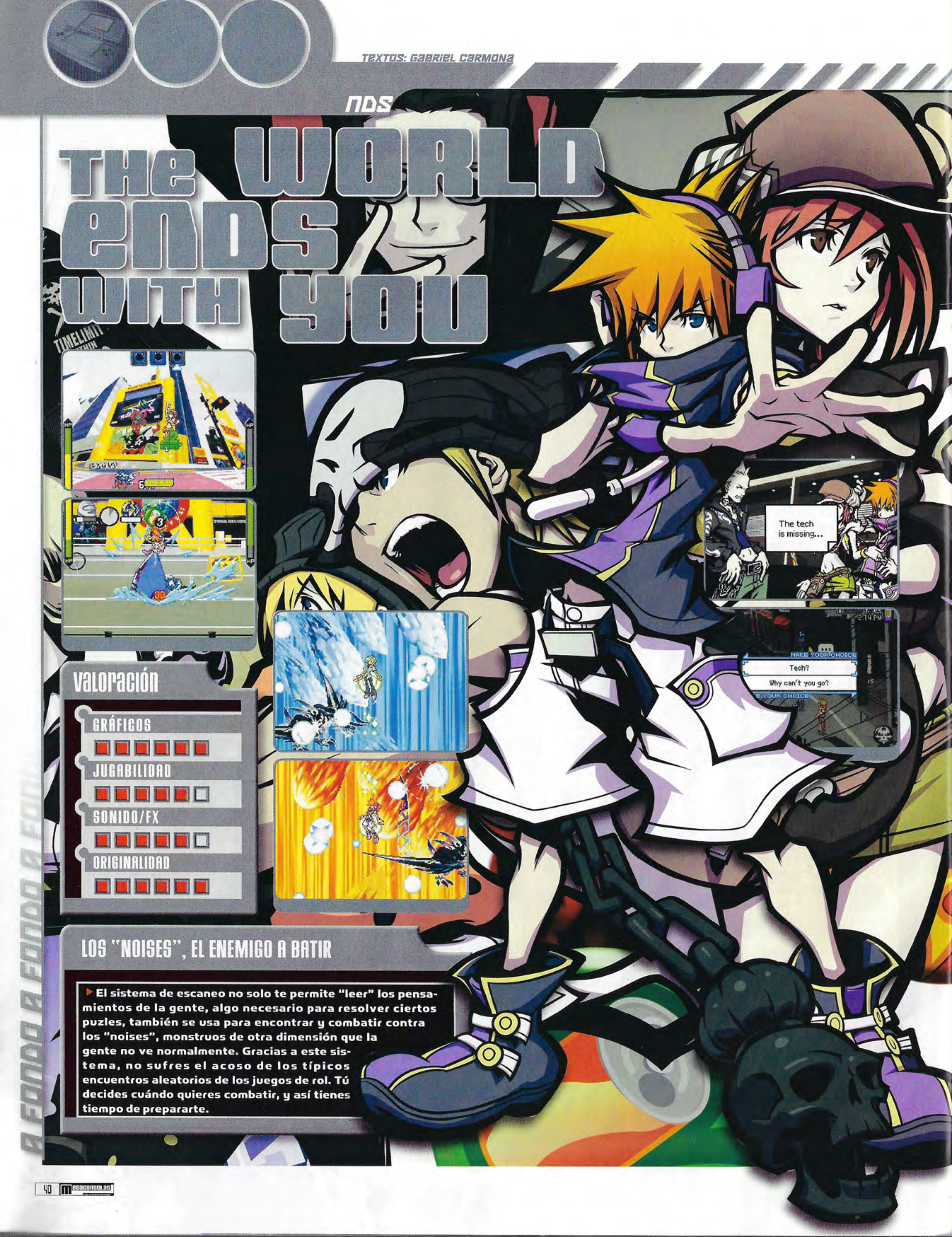
16+

www.house-of-the-dead.com

Disparos en racimo

Para que quede clara la condición de objeto de culto para los fans de la saga, el pack trae bajo el brazo una ingente cantidad de material extra y desbloqueable. Empezando por un modo Arcade exclusivo del segundo capítulo, que nos trasladará a los genuinos salones recreativos. Otros modos como el Boss o el Training dan paso a la mejor tajada de la función: un tremendo modo extremo al que accederemos completando también la tercera entrega, y cuya dificultad es enorme pues solo acabaremos con los zombis haciendo diana en su punto débil. A afinar la puntería se ha dicho.

THE WORLD ENDS WITH YOU



VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■■■■
JUGABILIDAD	■■■■■□
SONIDO/FX	■■■■■□
ORIGINALIDAD	■■■■■■

LOS "NOISES", EL ENEMIGO A BATIR

El sistema de escaneo no solo te permite "leer" los pensamientos de la gente, algo necesario para resolver ciertos puzles, también se usa para encontrar y combatir contra los "noises", monstruos de otra dimensión que la gente no ve normalmente. Gracias a este sistema, no sufres el acoso de los típicos encuentros aleatorios de los juegos de rol. Tú decides cuándo quieres combatir, y así tienes tiempo de prepararte.

Square Enix inaugura una nueva franquicia con una original propuesta que cambia los típicos mundos de fantasía, las espadas y los hechizos por un paisaje urbano contemporáneo con teléfonos móviles, comida rápida y ropa de marca.

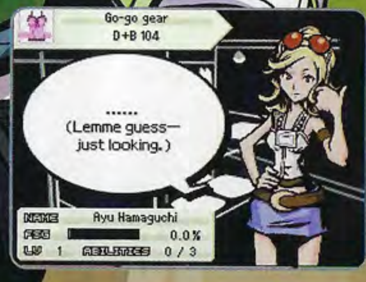
La historia nos traslada a al tokiota barrio de Shibuya, donde el joven Neku Sakuraba se ve metido sin saber por qué en una extraño y esotérico juego. Si quiere salvar su vida, tendrá que realizar las misiones que le son asignadas por los misteriosos "Reapers" a lo largo de una semana. Para ello, cuenta con la ayuda de otros jugadores que formarán equipo con él en la lucha contra los "noises", unos monstruos de otra dimensión que solo ellos pueden ver al escanear el entorno.
De la historia es mejor no contar mucho más, porque uno de los alicientes del juego es descubrir la trama por uno mismo. De hecho, una vez completada la aventura, puedes volver a jugar los episodios en el orden que quieras y cumplir requisitos para descubrir nuevos datos que arrojen más luz al misterioso argumento.

Batallas con dos pantallas

El combate es el elemento más innovador del juego. Es en tiempo real y controlas a la vez a dos personajes, Neku en la pantalla inferior y a su compañero en la superior. La mecánica de cada pantalla es totalmente diferente, en la de arriba utilizas los botones de dirección para elegir cartas y en la de abajo usas el lápiz táctil para activar los pines que Neku lleva equipados. Cada pin tiene poderes diferentes, y tienes que tocar a los enemigos, dar tajos, trazar círculos o incluso soplar o gritarle al micrófono de la consola. Los ataques en equipo y el pase de una bola de luz, que centra tu atención alternativamente en cada pantalla para obtener un multiplicador de daño, terminan de redondear un sistema que, aunque al principio parece confuso, acaba siendo tremendamente adictivo.
El mayor error a la hora de valorar este título es pensar que se trata de un juego raro y experimental, y dejarlo de lado en favor de propuestas más tradicionales y seguras. Es cierto que «The World Ends With You» desconcierta con su ambientación moderna y su revolucionario sistema de combate, pero cuenta con los valores de producción dignos de un superlanzamiento. La presentación es impecable con sprites dibujados a mano tanto en la acción como en los elaborados interludios, mientras que el sonido sorprende con pegadizas melodías de pop-rock y efectos sonoros sobresalientes que ya querrían otros juegos.
El cuidado diseño de todos sus aspectos, tanto la jugabilidad como el argumento, hacen de éste uno de los títulos de aventura y rol más recomendables que han salido en mucho tiempo. Una auténtica joya cuya única pega es que está en inglés, y entender los diálogos es fundamental para disfrutar de la aventura como Dios manda, qué le vamos a hacer.









VÍCTIMA DE LA MODA

▶ **Con el dinero obtenido al derrotar monstruos puedes visitar tiendas y comprarte todo tipo de ropa con la que equiparte, que te otorga distintas bonificaciones. Existen objetos de marcas específicas, y según la zona que visites, hay marcas que otorgan bonificaciones según estén más o menos de moda. ¡Algunas marcas te penalizarán por llevarlas en ciertas zonas! Pero oye, si te empeñas en luchar con objetos pasados de moda, ¡puede que logres cambiar las tendencias de la zona!**

FICHA TÉCNICA

- Proein
- Acción
- Abril
- 12+
- www.theworldendswithyou.eu.com

Guía de juego

Puedes guardar cuando quieras, dónde quieras... ¡pero solo tienes una ranura de guardado! Ten cuidado de no comenzar una nueva partida, o perderás todos tus progresos.
Además de subir tu nivel de experiencia, tus pines también pueden mejorar. Durante el juego obtendrás nuevos pines y éstos subirán de nivel al utilizarlos en los combates hasta tenerlos dominados. Puedes mejorar la frecuencia con la que los enemigos dejan caer pines al ser derrotados si subes la dificultad o si reduces voluntariamente el nivel de experiencia con el que quieres combatir. ¡Pero mejor que no lo intentes hasta que no hayas dominado las técnicas! También obtienes puntos de mejora para los pins si pasas un tiempo sin jugar. Si se te ha olvidado la misión actual cuando retomas el juego, mira el correo de tu teléfono móvil o habla con tu compañero para que te dé una pista de qué hacer a continuación.
En caso de que controlar las dos pantallas te parezca muy difícil, configura la opción "Auto Play" en "Fast" y concéntrate únicamente en la de abajo. De este modo, la consola controlará la pantalla de arriba de forma inmediata cuando no la estés atendiendo. Más adelante, puedes reducir la velocidad del "Auto Play" y pasar de una pantalla a otra según sea necesario, siguiendo la bola de luz.







NDS

APOLLO JUSTICE
Ace Attorney

La justicia ya no es ciega: ve a través de dos pantallas

Hubo una época no muy lejana en la que se decía que los aspirantes a universitarios sin una vocación especial siempre podían meterse a Derecho. Y desde tiempos remotos nos hemos hartado de buscar la gracia a los chistes de abogados que tanto gustan en las películas americanas. Sólo era cuestión de tiempo que los que viven del ejercicio de la abogacía se tomaran "la justicia por su mano" para devolver los vilipendios acumulados con el paso del tiempo, y fue sólo hace dos años cuando Capcom demostró al mundo del poder judicial tenía un componente sumamente divertido.

Así nació la saga «Ace Attorney», una curiosa e inclasificable mezcla de conceptos que acaba de llegar a su cuarta parte, si bien sólo dos han visto la luz en occidente. Encarnamos a «Apollo Justice», un abogado defensor novatillo que parece destinado, como su nombre indica, a dedicar su vida para bien del Derecho. Su primer caso tiene una importancia suprema: defender al anterior protagonista de la serie, el también abogado Phoenix Wright, que se ve envuelto en un caso de asesinato. Se trata de una aventura gráfica muy densa y lenta, que se recrea en los comentarios de testigos, ayudantes, mentores y "mientores", apareciendo en el momento oportuno para proporcionar un inoportuno giro de guión. Por supuesto, mejor no esperar ningún alarde técnico: el meollo está en el guión y en los coloristas diseños. Poco más.

Los seguidores de John Grisham ya tienen una versión interactiva para emular a Tom Cruise en Algunos Hombres Buenos, ya que los cuatro casos contenidos en el cartucho dan para bastantes horas pensando qué hacer. A los que no se atrevan a probar semejante experimento, simplemente recordarles que se han editado cuatro juegos de la serie en menos de 3 años. Por algo será.

FICHA TÉCNICA

- Capcom
- Aventura
- Mayo
- 12+
- http://ace-attorney.com

PROTESTO, SEÑORÍA

▸ Jugar por primera vez puede parecer algo duro, si bien sólo requiere tener tiempo para jugar y paciencia. La pantalla superior muestra el transcurso de la acción, como diálogos o confesiones de personajes, mientras que en la de abajo podemos investigar diversas partes del escenario o mostrar determinados objetos a los testigos. Esto puede resultar un problema en el avance, ya que habrá que acertar qué hay que enseñar a quién para que suelte un poco la lengua. Por otro lado, aparecen multitud de personajes de anteriores entregas, e incluso el propio Apollo tiene un aire más que sospechoso a Phoenix Wright no sólo en sus formas... ¿casualidad y otro secreto oculto?

VALORACIÓN

GRÁFICOS	■■■□□□
JUGABILIDAD	■■■■□□
SONIDO/FX	■■■□□□
ORIGINALIDAD	■■■■□□

NINTENDO DS™

¿Siempre has querido tener un perro?





dame mi comida favorita

por favor sácame mucho de paseo

si puedes ponme disfraces...

tírame el frisbi, el rojo!!

Reconozco tu voz!!

si me enseñas te daré la patita

Báñame con mucho champú

Con el lápiz táctil y tu voz: cuida, entrena, compite, intercambia y colecciona más de 18 razas.



Consulta la guía de adiestramiento en: www.guiasnintendo.com


www.elcorteingles.es



LOS JUEGOS DE LUCHA

Este mes examinamos los juegos de lucha uno contra uno, popularizados hace tiempo por el celebérrimo «Street Fighter II». Gracias a la nueva era del juego online, ahora ya podemos desafiar a otros jugadores a combatir a brazo partido sin tener que salir de casa.

Cuando hablamos de juegos de lucha, no hay que confundirlos con los beat'em up que analizamos hace unos meses. En aquel caso, el objetivo era zurrarle a una pandilla de maleantes que trataban de impedirnos avanzar hasta nuestra meta. Los juegos de lucha que analizamos hoy son un género diferente, donde dos contrincantes se enfrentan con diferentes técnicas de lucha en un duelo uno contra uno. «Street Fighter II» fue el título que sentó las bases de este género, y se inspiró sin duda en la película "El Furor del Dragón" y su mítico enfrentamiento entre Chuck Norris y Bruce Lee en el Coliseo.

Todos los juegos de lucha modernos comparten dos elementos comunes: más de un personaje para elegir y técnicas únicas para cada personaje, ya sean combos o súper ataques. Los contendientes suelen tener una barra de energía, y cuando llega a cero, resultan derrotados. Normalmente, hay que derrotar al enemigo dos veces para ganar el combate y pasar al siguiente. Hoy en día casi todos los juegos de lucha son en 3D, pero los títulos en 2D siguen gozando de numerosos fans. Las tiendas virtuales son un método excelente para descubrir (o redescubrir) los grandes clásicos de antaño.





THE KING OF FIGHTERS '94
(consola virtual de Wii)

Juego mítico de la consola Neo Geo, el primero de la saga, y pionero en mezclar los personajes de otros universos de juego (como «Art of Fightin» y «Fatal Fur») en un mismo título de lucha bajo una historia coherente. Sus impactantes gráficos en 2D y su estética marcaron la pauta para toda la serie, y aún hoy se consideran soberbios. Una auténtica joya de SNK.







Tekken 5: DR Online (Playstation Store)

Una de las principales quejas con el lanzamiento de «Tekken 5» era que no se podía jugar online. Pues bien, ¡ya está solucionado el problema! Con esta descarga, uno de los principales títulos de lucha de competición ya goza de partidas online, incluyendo marcadores de clasificación general, mensual y semanal para luchar por el primer puesto. Por si fuera poco, también añade un modo práctica y supervivencia para un jugador al título original.



Street Fighter II Hyper Fighting
(Xbox LIVE arcade)

El clásico de la lucha por excelencia. Ésta edición en concreto fue la tercera y última versión de la serie original «Street Fighter II», y los cuatro jefes finales aparecían por primera vez como personajes jugables. Ahora, con logros, puntuaciones y combate multijugador a través de Xbox Live, esta nueva versión casi podría pasar por un juego moderno, y es incluso compatible con HDTV.

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Condemned 2 (Xbox 360)

Crea un nuevo perfil en tu Xbox y llámalo ShovelFighter. Inicia el juego con este perfil y todas las imágenes de bonificación estarán desbloqueadas.

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 (Xbox 360)

Abre el menú de pausa durante el juego, mantén pulsado el botón superior frontal derecho e introduce el código deseado

Stick izquierdo, stick izquierdo, A, stick derecho, stick derecho, B, stick izquierdo, stick izquierdo, X, stick derecho, stick derecho, Y
Modo GI John Doe

A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y
Súper Ragdoll

Mantén pulsado LB y pulsa arriba, arriba, arriba, arriba en el mando D
Todas las armas

X, B, X, B, stick izquierdo, stick izquierdo, Y, A, Y, A, stick derecho, stick derecho
Modo tercera persona

Mario Kart (Wii)

Para obtener un acelerón al principio de la carrera, mantén pulsado el botón de aceleración justo cuando el "2" de la cuenta atrás comienza a desaparecer (pero antes de que desaparezca)

Cuando te recuperes de una caída, pulsa el acelerador en el momento justo de volver a la carretera, cuando tocas el suelo, y obtendrás un acelerón.

Club de Fans

The Lord of the Rings: Conquest

Me he quedado con ganas de más juegos de «El Señor de los anillos». Borja Ruiz (Ibiza)

No te preocupes, amigo Borja Mari, poque muy pronto llegará «Lord of the Rings: Conquest», lo último de los creadores de la serie «Battlefront». En este juego podrás revivir las batallas más conocidas (y otras nuevas) de los libros y películas de la obra creada por J.R.R. Tolkien, encarnando a un personaje a elegir: fiero guerrero, un arquero, un mago o un explorador, con la posibilidad de montar caballos o huangos, entre otras muchas criaturas. ¡Con hasta 150 personajes en pantalla! Pero no sólo eso: en algunos momentos podremos encarnar a héroes como Gandalf, Aragorn o Legolas; pero si tienes una vena algo más macarra, también podrás formar parte del ejército de Sauron en forma de troll, Espectro del Anillo, Balrog, Saruman... ¡o incluso el mismísimo Señor Oscuro! El juego ofrecerá dos campañas, una para las fuerzas del Bien y otra para las fuerzas del Mal, e incluirá modos multijugador como Conquista, Capturar la bandera, Duelo a Muerte... además de un interesante modo llamado El Portador del Anillo, en el que un jugador hace de Frodo y los Espectros del Anillo tienen que atraparlo. El hobbit deberá sobrevivir equipado con el anillo único y su espada Dardo, teniendo la posibilidad de hacerse invisible. ¡Este otoño volverás a la Tierra Media!

(Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com)



Galeria

Aunque nos advierte su tío que no es un dibujo y le han echado una manita a Desireé Galisteo (Alpedrete), de 10 años, su Wii en plastilina bien merece estar en nuestra Galería. De premio, el videojuego «Puppy Luv» para Wii. Que los disfrutes, maja.



Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).

NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Mario Kart (Wii)
Cuando llegó el nuevo Mario Kart, prometimos no engancharnos. ¡Pero es que no podemos evitarlo, ¡es adictivoooo! Nos vamos a echar una partidita.

2 GOW - Chains of Olympus (PSP)
A éste prometimos que tampoco nos íbamos a enganchar. Lo que no sabíamos es que es el mejor juego de acción que ha salido para PSP.

3 Condemned 2 (Multi)
El mejor juego de zombis de la nueva generación, ¡punto! Gráficos increíbles, un guión lleno de sorpresas, opciones multijugador... ¡de miedo!

4 Gran Turismo 5 Prologue (PS3)
Este mes no hay quien se despegue de las consolas. Si éste es el prólogo de «Gran Turismo 5», ¡¿cómo será el juego de verdad?! ¡Y además ahora viene con Ferraris!

5 Magia en acción (DS)
¿Hay algún género que no toque la Nintendo DS? Con «Magia en acción» ahora nos pasamos los viajes en metro sacando conejos del sombrero. Ya sólo nos faltan los pelos de Tamariz.

Retrato Robot

Bishop



1

EDAD: En el infierno guerrero nadie te pide tu carné de identidad, soldado. Pero vamos, unos treinta y muchos curtidamente llevados.
APARIENCIA: Rudo, oscuro y crudo. Pocas veces le encontrarás en la sección VIP de la planta de caballeros, aunque en «Rainbow Six Vegas 2» podemos customizar el personaje con diverso vestuario, armadura y hasta afeitado. Pero nada de John Galliano, ¿eh?

2

GALONES: Nuestro muchachote es el comandante del equipo Bravo, lo más en cuanto a tácticas militares y combates aguerridos. De hecho, su experiencia guerrera es de las que quitan el hipo. Se dice que la guerra de Vietnam empezó por una apuesta entre su padre y Howard Hughes relativa a whisky de malta y aerofagia... Sólo es un rumor confidencial

3

ESCUADRÓN: Bishop coge el testigo del heroico Logan Keller, manteniendo su filosofía bélica a la hora de darle caña a Gabriel Nowak gracias a un equipo compuesto por el pitagorín coreano Jung Park o el dinamitero inglés Michael Walters, entre otros. ¡Señor, sí señor!

4

HOBBIES: Entre misión y misión, nuestro hombre aprovecha el tiempo para verse algunos maratones cinéfilos de Rambo y Chuck Norris y, cómo no, echarse unas partiditas a las tragaperras y al casino ratonero. Las Vegas es lo que tiene.

Te lo dice Galibo ...

Maths Training

¿Pero qué clase de degenerado es el profesor Kageyama para crear un juego como «Maths Training»? Se supone que los juegos son para divertirse, ¿no? Pues que me expliquen qué tienen de divertido las matemáticas. Yo cuando era niño, las matemáticas se me daban fatal. Guardo recuerdos muy angustiosos de exámenes en los que me debatía para responder a las preguntas, luchando contra los números, tratando de restar, multiplicar o lo que sea. ¿Y ahora se supone que tengo que hacerlo todos los días y que eso es divertido?
Mire, profesor. Mi época de estudiante ya pasó. Si quiero hacer una maldita operación de cálculo, uso una calculadora y en paz. No tengo porqué entrenarme con su estúpido método de cálculo de las cien casillas. Pero en fin, como uno tiene que probarlo todo, pues me he empeñado en dedicar tiempo a «Maths Training», que no se diga que no les doy una oportunidad a los juegos. Al principio era duro enfrentarme a los terrores de mi infancia, pero con el tiempo, le he ido perdiendo el miedo a las operaciones matemáticas. A base de practicar, ya soy capaz de afrontarlas sin que me den sudores fríos ni "flashbacks" de cuando hacía exámenes en la EGB. No, si al final va a resultar que ese sádico del profesor Kageyama me ha hecho un favor...



Foro abierto

Mi TV sólo tiene entrada DVI, y me gustaría conectarle la PS3 que va por HDMI. ¿Cómo conservaré el sonido? Miguel Campoviejo (Jaén)

Puedes conectar la PS3 a tu televisión pero no podrás escuchar el sonido a través de ella. La solución es conectar los dos cables de sonido (los típicos rojos y blancos) a tu minicadena o Home cinema. Así podrás disfrutar de sonido de calidad o incluso de 5.1 envolvente, dependiendo del equipo que tengas. Otra solución es comprar un sencillo adaptador (cuesta unos dos euros) que convierta los dos cables de aundio en una entrada "minijack" (la de los auriculares de toda la vida), que se puede conectar a la entrada del PC donde se conectan los altavoces.

¿Cuándo saldrá finalmente el Dualshock 3. ¿La PS3 costará igual que ahora? Juana Melero (Zamora)

Aunque debería haber salido a principios de este mes, las últimas noticias que tenemos son que habrá que esperar a finales de mayo. Sobre el precio, Sony no ha anunciado ninguna modificación en sus packs. Teniendo en cuenta que el Dualshock 3 sustituirá al Sixaxis como mando oficial, lo normal es que el precio se mantenga. En todo caso no te preocupes, que llegará, y las desarrolladoras ya están programando sus juegos incluyendo la función de vibración de este mando.

*Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.*

*O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com*



ADAPTADOR NUNCHAKU

Menéate a lo loco sin cables

Aquí va un buen consejo: ¡no dejes que los cables te restrinjan! Cuando estés dándole a tope a la Wii, libérate con el impresionante Adapatador Nunchaku de Herederos de Nostromo. Compatible con todos los juegos que usan el Nunchaku, este cacharraco se maneja perfectamente tanto con la mano derecha como con la izquierda (escoge la que tengas más entrenada). Imagina, a partir de ahora puedes jugar al «Zelda» o al «No More Heroes» dando mandobles como un condenado, sin preocuparte de si vas a dar un tirón al cable que une el Wimote y el Nunchaku. Se alimenta con sólo dos pilas AAA (ya sabes, las finitas), que te darán para 30 horas de juego. Prepararlo en sencillísimo, tan sólo tienes que encajar el Nunchaku en el elegantísimo mango, conectar el receptor al Wiimote y disfrutar como un verdadero enano. El último paso es llamar a tus amigos y ver cómo palidecen de envidia. ¡Pasote!

ON THE GO KIT

Para Nintendo DS



¡La fiambrera, qué gran invento de la humanidad! Todos hemos vivido momentos inolvidables abriendo estas maravillosas cajas y zampándonos los alimentos que contenían. ¿Pero te imaginabas que un día llevarías tu consola dentro? Ahora podrás, con los kits "On the Go" de Ardistel, una colección de chulísimas fiambreras adornadas con motivos de Nintendo, pensadas para transportar nuestra Nintendo DS Lite y que además contienen una serie de accesorios de lo más prácticos para nuestra consola. Cada una incluye cargador de mechero, auriculares estéreo, 3 stylus de colores, dos estuches para juegos, set protectores de pantalla y adhesivos para la consola. ¡Tienes de Mario, Peach y Yoshi, escoge!

VOLANTE DE CARRERAS INALÁMBRICO XBOX 360

Realismo y comodidad totales para los fanáticos del asfalto

Cuando hace unos meses os presentamos el volante Ferrari GT 3, no nos imáginábamos que pronto íbamos a flipar aún más con un nuevo dispositivo de conducción. Y es que el Volante de carreras inalámbrico Xbox 360 de Microsoft no sólo te ofrece la misma calidad de componentes y fiabilidad que los pads oficiales de la Xbox, sino que al igual que ellos es inalámbrico. ¡Comodidad total! En cuanto lo pruebes con tu juego de conducción favorito te darás cuenta de que las carreras nunca han sido tan reales. Sujétalo fuerte al tomar las curvas, derrapa en la arena o intercambia pintura con coches rivales que luchan por la mejor posición: el volante simula toda la fuerza y resistencia, proporcionando una experiencia de conducción novedosa e inmersiva. Esto es gracias a la tecnología punta que incorpora, entre la que se cuentan los motores de Vibración dual y la potente Retroalimentación. Esta función reproduce las vibraciones y tirones que siente un verdadero piloto de carreras cuando corre por el circuito, y es la que más distingue a este modelo de otros volantes del mercado. Además, su diseño automovilístico real, con una ergonomía cómoda e intuitiva, redondeará esa sensación de ser un Raikkonen de la vida, ¡y sin peligro de desnucarte! Queridos viciados de los juegos de coches, la conclusión es clara: el Volante de carreras inalámbrico Xbox 360 es una obra maestra de forma y función. Y recuerda, todo sin usar ni un solo cable. Sin duda, el complemento ideal para los juegos de turismos, rallies e incluso de carreras ilegales que llegarán a XBOX 360 próximamente. ¡¡Atención curva 50 metros arrasssss!!



HABITACIÓN SIN SALIDA

Si lo saben duermen en el coche



Blu-ray Disc

David y Amy, un matrimonio en crisis tras la muerte de su hijo, se ven obligados a pasar la noche en un hotelucho. El siniestro director del lugar les asigna una habitación mugrienta, llena de cucarachas, en la que ni siquiera se recibe la televisión. David prueba unas cintas de vídeo que alguien se ha dejado allí. Resulta que muestran asesinatos que parecen bastante reales, pero lo más inquietante es que el escenario es la misma estancia en la que ellos se encuentran. Una premisa muy "a lo Hitchcock", que logra transmitir angustia gracias sobre todo al trabajo de Luke Wilson y la más que guapa Kate Beckinsale.



abrakam estudio
continental animación
DREAM
www.crisiscarnivora.com
07 SITGES
ESTRENO EN CINES 16 DE MAYO
LA CRISIS CARNÍVORA
¡SORTEAMOS 25 CAMISETAS!
LA CRISIS CARNÍVORA
a la mierda con todo
ENRIQUE SAN FRANCISCO
PABLO CARBONELL PEDRO REYES ÁLEX ANGULO CARLOS SOBERA JOAQUÍN REYES
MARIO PARDO KANDIDO URANGA ÓSKAR TEROL GORKA OTXOA y JOSE CORONADO
ENVÍA UN SMS AL 7210 CON LA PALABRA MEGACONSOLAS (ESPACIO) CRISIS, Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE:
25 CAMISETAS EXCLUSIVAS DE LA PELÍCULA.
COSTE DEL SMS: 0'90€ + IVA. FIN DE LA PROMOCIÓN: 15/06/08. VÁLIDO PARA CUALQUIER MARCA O MODELO DE MÓVIL. DE ACUERDO CON LO CONTEMPLADO POR LA LEY 15/1999, DE 13 DE DICIEMBRE, DOY MI CONSENTIMIENTO PARA QUE ESTOS DATOS SEAN INCLUIDOS EN UN FICHERO AUTOMATIZADO CONFIDENCIAL Y PUEDAN SER UTILIZADOS POR ESTRENOS 21 SL, SIN CESIÓN A TERCEROS, PARA ENVIARME INFORMACIÓN SOBRE SUS PRODUCTOS, DECLARANDO ESTAR INFORMADO SOBRE LOS DERECHOS DE ACCESO, RECTIFICACIÓN, CANCELACIÓN Y OPOSICIÓN.